

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®

new NINTENDO 2DS XL

Descubre la nueva New Nintendo **2DS XL**

¡ANALIZADOS!

Mario Kart 8 Deluxe

Así es el nuevo bombazo de Switch

Ultra Street Fighter II The Final Challengers

¡Los primeros en jugarlo!

ADEMÁS...

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

Puyo Puyo Tetris

Wonder Boy: The Dragon's Trap

Minecraft...

LO NUEVO DE KIRBY Y SONIC

Dos clásicos con mucho juego

ATAQUE POR SORPRESA EN SWITCH





Descubre el juego de lucha más rompedor



- La historia de **Sonic**
- **10 clásicos** de la lucha



REPORTAJE

Miitopia ¡Los Mii saben de juegos de rol!





NINTENDO SWITCH
Nintendo
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
7
www.pegi.info
Splatoon 2
21 Julio
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y LLEVARTE ESTA GORRA*
*Unidades totales disponibles: 1.000. Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual. Promoción limitada hasta fin de existencias.
Caja no definitiva
fnac
/SplatoonES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
www.fnac.es

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 297



Luis Galán

Bienvenidos

Cómo hemos cambiado. Hace apenas unos meses, antes de que NX fuese Switch, todo sabía diferente. A Wii U se le cancelaban lanzamientos, no le llegaban las grandes franquicias multiplataforma, y ya sólo salía en los medios para analizar su poco éxito. 3DS cambia a menudo de cara (y pronto lo hará de nuevo), pero siempre ha estado ahí, siendo un exitazo desde que salió Mario Kart 7. A Switch no le ha hecho falta un Mario Kart, y sin embargo también lo tiene. Miro el menú inicial de mi consola y, en apenas dos meses, veo los mejores Zelda, Kart, Tetris y Street Fighter. Abro cualquier web de videojuegos y hablan de las ventas de Switch y de los juegos que nos esperan. Hablamos con desarrolladores y sólo nos dicen lo fantástico que es trabajar en Switch. Todo sabe a gloria en esta nueva joya del entretenimiento y, como Wii, se prepara para revolucionar géneros desde la posición que le da el triunfo. Y sin renunciar a lo clásico, que a ARMS lo espero haciendo "hadokens". Y ya mismo un E3, en el que veremos juegos para varias vidas. Entre ellos, el nuevo Mario, que será el de siempre, pero aún mejor.







PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Alfredo Pávez
Capcom, si lees esto, trae a Europa The Great Ace Attorney en español, gracias.



David Alonso
Ya no queda nada para el E3 y, como diría Reggie Fils-Aime, my body is ready!



Miguel Martí
¡Enganchando a quemar rueda y joysticks con Mario Kart 8 Deluxe!



Juanfree Martínez
Nintendo ha vuelto a hacerlo... petándolo a escala mundial. ¡Larga vida al rey!



Samuel González
Ha sido un mes divertido e intenso gracias al nuevo Fire Emblem Echoes.

¡Estos eran rojos! En el modo difícil, los enemigos no sólo sanarán, sino que serán de mayor nivel, más numerosos y más astutos. Si buscabas un nuevo reto, éste es tu modo.

Switch / Wii U

Link a prueba en... The Master Trials

Así será el primer y fantástico DLC de Breath of the Wild.



Éxito absoluto

Más de un millón en Wii U, casi 4 en Switch... y sigue subiendo. El 90% de los usuarios de la nueva consola lo ha comprado.

Switch se ha estrenado con uno de los juegos más importantes de todos los tiempos, no cabe duda. Sus notas perfectas, sus ventas imparables, la cantidad de cosas que esconde... todo el mundo sigue hablando de la épica lucha por la supervivencia de Link, ¡y lo que queda! El pase de expansión va a garantizar que tengamos novedades hasta final de año, y eso significa más y más disfrute de todo lo que se ha creado para este juegazo incomparable. Ya hace semanas que tenemos las pequeñas recompensas por reservar los DLC y al fin conocemos al detalle todo lo que llegará en verano. La primera parte de esta expansión se llamará The Master Trials y estará muy cargada de contenidos.

Más que un desafío

Como era de esperar (y eso que el juego no es nada fácil) llega un nuevo **modo difícil**. Esta vez la cosa irá mucho más allá que en el Master Quest de Ocarina of Time, ya que el juego tendrá algunos cambios sustanciales: los enemigos recuperarán salud poco a poco, tendrán mejor oído para darse cuenta de que nos



Los juegos de la saga inspiran una selección de 8 nuevas piezas. Esta máscara vibrará al sentir que hay kolojs cerca.





pág 6

Sonic y Kirby a por todas

Estos dos clásicos nos lo quiere hacer pasar en grande con sus nuevos juegos.



pág 8

Lo más nuevo de Splatoon 2

Estrenamos sección, ¡el Centro de Investigación de Cefalópodos!



pág 16

¡Se acerca el E3!

Descubre cómo seguir las noticias de Nintendo en la feria más importante.





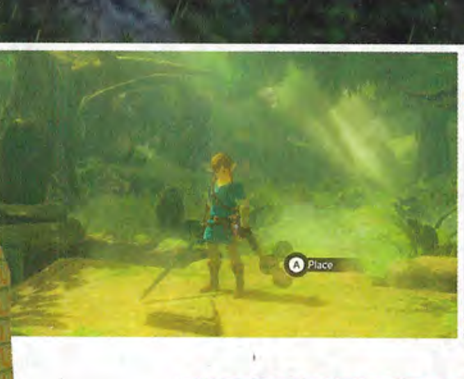
¡Menudo atajo! Gracias al teletransporte podremos ir a cualquier punto que hayamos marcado. No más de uno a la vez, claro está.



Unas tablas flotantes surcarán los cielos de Hyrule en el nuevo y desafiante modo difícil. En ellas habrá tesoros, pero también nuevos enemigos.



Un verdadero héroe es capaz de enfrentarse a todo con las manos desnudas... o casi. Antes de entrar aquí, toca soltar todo el equipamiento que tengamos.





MODOS, MAZMORRAS Y EQUIPO NUEVOS LLEGARÁN ESTE VERANO PARA TODO EL QUE SE HAGA CON EL PASE DE EXPANSIÓN.

acercamos y nuevos rivales aparecerán en tarimas flotantes.

Estrenamos mazmorra

El **santuario de la espada** será una localización compuesta por 45 salas, llenas de puzles y hordas de enemigos, en la que tendremos que entrar despojados de nuestras armas y armaduras. ¡Con lo lejos que fuimos a por ellas! De hecho, para saber bien por dónde hemos estado, llega también **la senda del héroe**, que no es otra cosa que un registro de nuestras últimas 200 horas de exploración. Pero la cosa no acabará ahí, ya que habrá un nuevo **teletransportador**, y aparecerán por el reino 8 nuevas piezas de equipamiento muy especiales: confirmadas están las de Midna, Tingle, Majora's Mask, y la armadura de Phantom Hourglass. Y aún queda mucho por saber...

El reino se hace políglota

Las actualizaciones gratuitas siguen llegando a ambas versiones, y ya vamos por la 1.2.0. Esta vez el añadido principal (más allá de que se siga perfeccionando aún más el juego) es la inclusión de todos los idiomas a los que se ha doblado. Así pues, ya podemos oír a los habitantes de Hyrule en Japonés, Inglés, Francés (Francia o Canadá), Alemán, Español (también de Latinoamérica), Italiano y Ruso.





Wake up, Link! Cambiarán las voces, pero los textos seguirán en castellano.

Nueva serie de vídeos para aprender de la saga

Entrevistamos a los "profes" Escuela



La Escuela Pokémon Sol y Pokémon Luna es una serie de vídeos que llevan las claves de Pokémon a todos los públicos.



Hablamos con la **Srta. Hoothoot** y **Goldem**, que se estrenan como presentadores de un programa único.

¿Cómo descubristeis Pokémon y por qué empezasteis a jugar?

G: Como a los 5 años, cuando empecé a jugar a los cartuchos de Pokémon Oro y Plata que tenía mi primo mayor. En verano solía cogerle la consola sin permiso. Tardé nada desde su salida en comprarme el Pokémon Zafiro... ¡sin todavía saber leer!

SH: Descubrí Pokémon gracias al Stadium cuando tenía unos 6 o 7 años. Iba a jugar a casa de un amigo todos los días, pero fue cuando él me regaló una GBA y el Pokémon Rojo cuando empecé mi verdadera aventura con Pokémon.

¿Cuál es vuestro juego de Pokémon favorito?

G: Pokémon Rubí y Zafiro (y sus remakes), por las etapas de mi vida en las que los jugué. Pero objetivamente Sol y Luna me han parecido tremendos por el cambio con respecto al resto de la saga, y el arco de transformación que tienen personajes como Lylia.

SH: Aunque también me gusta mucho el Rubí, del Diamante guardo especial cariño a las horas que pasaba jugando con amigos. Además, fue el primer juego que me compré por cuenta propia.



El canal de YouTube que aloja los vídeos es directamente el de Nintendo España. Aquí tenéis el link: **www.youtube.com/nintendoes** ¡No os los perdáis!

¿Qué tiene Pokémon que no tengan otros juegos?

G: Si te soy sincero no lo sé, lo que sé es que me ha acompañado toda mi vida. Todos los recuerdos que tengo relacionados con Pokémon son buenos. Desde que cogí por primera vez un cartucho con unos 5 años, no lo he soltado 15 años después. No sé cómo se consigue eso, pero es la parte de su "magia".

SH: Para mí es el hecho de que, a pesar de no ser el juego con los mejores gráficos o la mejor historia, consigue engancharte y que continúes jugando hasta después de haberte pasado la liga o completado la Pokédex.

Tres Pokémon favoritos.

G: Siempre me cuesta elegir un favorito, ¡lo mismo mañana me vuelves a preguntar y te doy una respuesta diferente! Me gustan Typhlosion, Goodra y Komala.

SH: Empoleon, Hoothoot y Claydol. Los tres me parecen muy originales, y Empoleon y Claydol tienen una historia muy original.

Habladnos sobre los canales de YouTube. ¿Qué soléis subir? ¿Cómo empezasteis en la plataforma?

G: Hace ya dos años y medio, con series de Pokémon que hacía casi de forma diaria. Necesitaba salir de mi rutina y hacer algo que de verdad me valiese la pena. Luego lo enfoqué a blogs y entretenimiento, sin dejar de lado Pokémon. A día de hoy, mi canal no puede encasillarse en una temática, es muy variado.

SH: Quería hacer un canal que no se centrara sólo en gameplays, que fuera más allá de los videojuegos de Pokémon. Para mí esta saga es una forma de vida, y quería mostrar eso en mi canal.

> POKÉMON NO ES SÓLO UN VIDEOJUEGO, VA MUCHO MÁS ALLÁ DE LAS CONSOLAS Y A MÍ ME HA DADO EXPERIENCIAS ÚNICAS.

Por último, ¿qué podemos esperar de esta nueva Escuela Pokémon Sol y Pokémon Luna?

G: Vamos a hacer un recorrido básico por Alola. La idea es explicar los puntos clave para poder alcanzar la Liga Pokémon. Eso sí, ¡la Srta. Hoothoot y yo vamos a darlo todo para que no falten las risas!

SH: La Escuela creo que es una oportunidad increíble para dar a conocer a más personas el mundo de Pokémon. Explicaremos, desde las cosas más básicas, hasta detalles muy curiosos. Y de la Escuela podéis esperar cualquier cosa. ¡Así que tendréis que estar atentos para ver los vídeos!

El mundo está casi destruido y sólo Sonic puede salvarlo. Bueno, no tan solo, ya que el Sonic regordete vendrá en su ayuda... y no será el único que le ayude.

Switch / 3DS

Dos clásicos con mucho juego

Kirby y Sonic se preparan para un año de éxitos.



Edición... nostálgica
Sonic Mania será todo un homenaje a su época dorada, y su edición para coleccionistas (pendiente de confirmar) promete ser irresistible para todo fan de la mítica Mega Drive.

Desde el inicio de las consolas, los plataformas han sido un género fundamental. A principios de los 90 alcanzaron su gran cima previa al paso a los polígonos y los entornos tridimensionales. Super Mario World nos alucinó, pero compartió gloria con propuestas bien diferentes, como Kirby's Dream Land para GB y, desde los 16 bit de Sega, un super veloz erizo azul llamado Sonic. Ambos personajes tuvieron tanto tirón que han llegado hasta nuestros días (un cuarto de siglo después) con varias sagas, subsagas y spin-offs. Un logro al que sólo aspiran los colosos de los videojuegos. Pues bien, estos dos mitos nos van a dar muchas alegrías este año, en Switch y en 3DS.

En 2 y 3 dimensiones

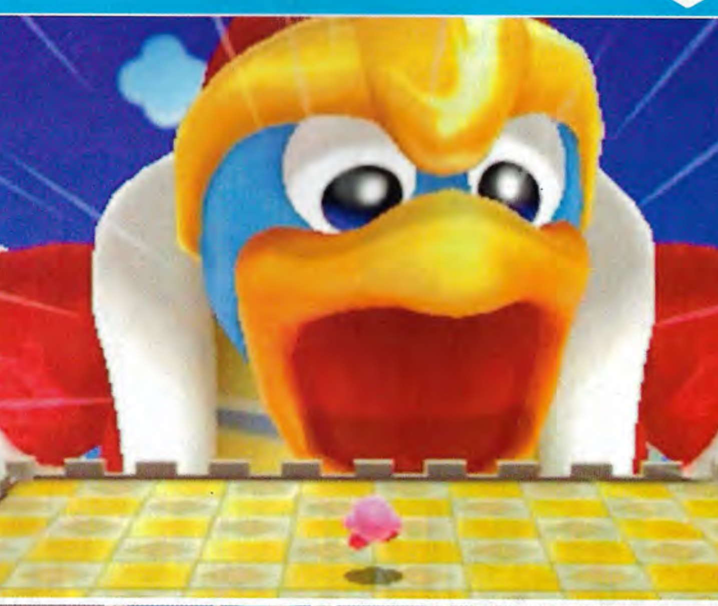
Desde aquel tan maravilloso como minoritario Sonic CD **andamos huérfanos de un juegazo clásico del erizo**. Tuvimos un episodio de Sonic 4 en Wii Ware, e incluso el Sonic Generations de 3DS apuntó en esa dirección... pero no fueron lo mismo. No nos queremos emocionar por adelantado, pero este **Sonic Mania,** que llegará a nues-







Green Hill lucirá muy como nos enamoró, con unos píxeles bien visibles, y todo el colorido de sus primeras y geniales aventuras.





Absorber enemigos siempre fue el fuerte de la bola rosa, pero en este juego será lo esencial. Se tratará, en gran medida, de puntuar a base de "disparos".

Dos grandes de siempre, juntos pero no revueltos. Sonic se lanza a por Switch con dos título muy esperados.



EL 25 ANIVERSARIO DE KIRBY LLEGA CON NADA MENOS QUE TRES JUEGOS PARA 3DS. EL PRIMERO ES DE REGALO.

tras switch este verano, nos pinta a "auténtico" Sonic 4. Meses más tarde, vuelta a las 3D en **Sonic Forces**, con mezcla de las dos versiones del erizo: original y delgado.

Reino portátil

Entre tanto, el Dream Kingdom anda alborotado con el nuevo **Team Kirby Clash Deluxe**. Normal que sea así, ¡es gratis! Y no hablamos de un minijuego simplón, sus cuatro clases, mejoras y desafíos lo hacen bastante completo... e ideal para esperar el **Kirby's Blowout Blast**, una aventura en tres dimensiones, también sólo para la eShop, que llegará en verano. En él tendremos que absorber a infinidad de enemigos para aumentar nuestros ataques. Y eso no será todo en este 2017, ya que **aún llegará un nuevo Kirby para Navidad**. ¡No para!

El rey del multijugador



A final de año tendremos un nuevo juego de acción multijugador de Kirby por desvelar. Todo empezó con un minijuego de Planet Robobot llamado Héroes Legendarios que, con un rollo a lo Smash Bros., funcionó muy bien. Ese juego se ha ampliado en Team Kirby Clash Deluxe, donde podemos unirnos a tres jugadores más en local y desafiar a gigantescos enemigos. Online podemos recibir regalos de héroes errantes, que se quedarán en la plaza. Las misiones también se pueden jugar con el resto de personajes controlados por la consola, pero no mola tanto.



CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE CEFALÓPODOS

¡Estamos de estreno! Abrimos sucursal del centro de investigación más pintón. Mes a mes os contaremos los últimos descubrimientos del universo Splatoon 2.

INFORME CIC-MAYO:

La actividad en Cromópolis no cesa y, gracias a ello, aquí va una de noticias en su tinta:

LA TIENDA DE ENRIZO

Hemos pillado in fraganti a este nuevo proveedor de moda Inkling "reseteando" prendas y almacenando los potenciadores que extrae de ellas. Según parece, al reunir cierta cantidad de un potenciador, podremos pedirle que lo asigne manualmente a la prenda que más nos mole. De ser esto cierto... ¡podríamos llegar a confeccionar el vestuario perfecto!



AUDITORIO ERIZO

Tras conocer el Barrio Congrio y el Gimnasio Mejillón en el Global Testfire (y darle un primer vistazo al Tiburódromo), hemos descubierto el cuarto escenario de Splatoon 2. El antaño escenario de conciertos de "Squid Squad" servirá ahora como campo de batalla Inkling. Esperemos que los chorros de tinta no causen cortocircuitos en los equipos...



NUEVA SERIE AMIIBO

¡El que tiene un amiibo tiene un tesoro! Podrás sacarte fotos con él y subirlas a las redes mediante el álbum de Switch. Cultiva esta nueva amistad y obtendrás recompensas en forma de equipamiento especial. Además, recordará tus opciones y lo que llevabas puesto cuando os visteis, así que sólo tendrás que ir a verle para volver a tu configuración favorita



¡NUEVA BANDA DE ROCK!

Su nombre es Wet Floor y ya son toda una sensación entre los Inklings. ¿Recordáis el tema que sonaba en el menú inicial del Splatoon 2 Global Testfire? Su nombre es "Inkoming" y es sólo uno de los grandes éxitos de esta nueva banda encargada de poner la nota musical en Cromópolis.



¿SALA DE "ESPERA"?

Si en la primera entrega teníamos un minijuego de plataformas, en esta seremos los DJ del Lobby. Los botones del Joy-Con activan clips de sonido y con los sticks manipulas el tono de los mismos. ¡Modo creatividad ON!





SALMON RUN

Esto sí que no nos lo esperábamos... ¡Los Inklings se van de pesca!



Los Inklings avistados en este nuevo modo de juego lucen un vestuario totalmente diferente al que nos tienen acostumbrados. Ojo a esos flotadores, serán vitales.

Estrenamos nuestro centro de investigaciones con un auténtico bombazo... **¡Nuevo modo de juego cooperativo!** Sí, sí, habéis leído bien, ¡cooperativo! En **Salmon Run** volveremos a formar equipos de 4, ya sea online o en modo local, para enfrentarnos esta vez a **hordas de salmónidos controlados por la CPU**. El trabajo en equipo cobrará más importancia que nunca, llegando al punto de necesitar colaboración de un compañero incluso para poder volver al combate tras haber sido abatidos. Nuestro objetivo aquí parece estar bastante claro: eliminar el mayor número de enemigos posible para recoger el caviar que desprenden al ser vencidos. Cuantos más eliminemos, más caviar recogeremos y mayores serán las recompensas. Pero no todo queda ahí... Aparte de esos pequeños salmónidos, hará aparición en escena una especie de salmón gigante, conocido como **Gran Salmónido**. Al derrotarlo, dejará caer un caviar especial denominado "Alevín Dorado" que tendremos que recoger y depositar en un contenedor situado en el mismo mapa. ¿Qué es este caviar? ¿Por qué viajan los Inklings hasta esta remota plataforma sólo para recogerlo? Esperamos conseguir respuesta a esta y otras muchas preguntas en nuestro próximo informe. ¡Permaneced atentos!

SALMON RUN: ¡YA TENEMOS EL PRIMER NUEVO MODO DE JUEGO DE SPLATOON 2!



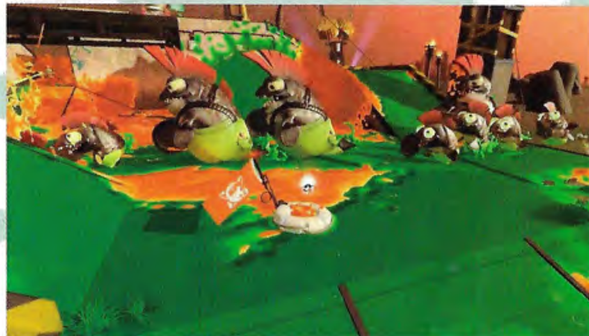
Estos bichejos de ojos saltones, y armados con sartenes, son fáciles de eliminar por separado... ¡el problema es que siempre acuden en horda!



Sólo parece haber un modo de derrotar al Gran Salmónido: Dispararle a la bomba verde que lleva en la cabeza... antes de que consiga lanzárnosla.



La ingente cantidad de enemigos que hemos llegado a ver al mismo tiempo en pantalla promete un ritmo frenético fuera de lo normal. ¡No te quedes sin tinta!



Si un Inkling cae, su flotador quedará en ese mismo sitio y no podrá volver a la acción hasta que no reciba un buen chorro de tinta amiga.

El Internacional de Latinoamérica reunió a cientos de aficionados de Pokémon, tanto jugadores de VGC como de TCG. A pesar de la cantidad de jugadores, la organización fue realmente impecable.







YA SÓLO QUEDA UN INTERNACIONAL EN USA ANTES DE QUE SE CELEBRE EL MUNDIAL.

Termina el torneo VGC de Brasil

¡Ya tenemos los resultados de este Internacional!

Cada vez queda menos para que llegue la fecha más esperada por todos los entrenadores de **Pokémon Competitivo**. Ya sólo quedan tres meses para que tenga lugar en Anaheim el Campeonato Mundial de Pokémon, pero cada vez quedan menos oportunidades para conseguir la clasificación y poder viajar a jugarlo. El último torneo celebrado ha sido el **Internacional de Latinoamérica**, que tuvo lugar en Brasil durante los días 21, 22 y 23 de abril. ¡Y hemos vuelto del evento con muy buenas noticias para la comunidad de jugadores españoles! Javier Señorena, más conocido como **Proman, logró alzarse con el segundo puesto**, perdiendo contra **Ashton Cox** en la final, uno de los jugadores que más está despuntando esta temporada en Estados Unidos. Con este resultado, Proman se une al **plantel de los españoles** que luchan por un puesto en el Mundial, junto a **Sekiam y PokéAlex**.



Ashton Cox, campeón de Latinoamérica, viajó a Brasil gracias a su buena posición dentro de la comunidad estadounidense. Con esta victoria ya se ha asegurado viajar a Anaheim para disputar el Mundial.



Wonder Boy: The Dragon's Trap

Hablamos con sus creadores



Omar Cornut es el jefe de desarrollo y el director creativo de una empresa que, con este juego, ha conseguido estar en boca de todos.



Ben Fiquet es el director artístico y el animador. De sus manos ha salido cada dibujo de juegos como Soul Bubbles de DS.

Hablamos con **Omar Cornut** y **Ben Fiquet** de Lizardcube, el estudio responsable del remake de Wonder Boy.

¿En qué momento surgió la idea de hacer este remake? ¿Por qué Wonder Boy III?

Omar: es todo un clásico y uno de los juegos favoritos de los fans de Master System. En aquellos tiempos, los jugadores de Nintendo tenían Zelda y Metroid, ¡y nosotros a Wonder Boy! Nos encanta este juego y queríamos que llegara a mucha más gente que en 1989.

En muchas ocasiones habéis hablado del uso de la ingeniería inversa para mantener la jugabilidad lo más fiel posible...

Omar: El original era para el procesador Z80 de Master System, un hardware totalmente distinto al actual. Decidimos destriparlo y comprender cómo funcionaba en profundidad. Fue como manejar un máquina del tiempo y tuvimos que utilizar habilidades que los programadores ya no conocen.

En julio de 2016 viajasteis a Kyoto para mostrar Dragon's Trap en el BitSummit Festival. Allí conocisteis a Ryuichi Nishizawa. ¿Cómo ha influido vuestra relación con él en el proceso de creación del juego?

Omar: Le hablamos sobre el proyecto en 2014 y él rápidamente aprobó la dirección artística y el concepto en el que estábamos trabajando, por lo que nos dio una gran libertad durante el desarrollo. Nishizawa sabía que queríamos rendir un homenaje al Wonder Boy y darle una nueva vida al original.

Ben Fiquet es un fan declarado de plataformas de 16 bits como Aladdin, Earthworm Jim o Cool Spot. ¿Qué hay de ellos o de otros juegos en éste?

Ben Fiquet: Creo que el proceso de animación de Dragon's Trap está íntimamente ligado a la existencia de estos títulos. Era increíble verlos en movimiento y me llevaron a estudiar animación. Ahora que trabajo en el sector, hay muchas otras cosas que me han influenciado a lo largo de los años, como los cómics franceses y japoneses con los que he crecido.

Omar: Los juegos animados a mano están casi extintos en la actualidad. Esperamos que Wonder Boy motive a otros equipos a volver a aquellas técnicas tradicionales.

Es vuestro primer juego para Nintendo Switch, ¿qué os ha parecido esta nueva consola?

Omar: Desarrollar para Nintendo Switch ha sido muy sencillo, y eso que usamos un motor modificado. Además, añadimos soporte para vibración HD, incluso cuando el juego no estaba pensado para ello inicialmente. Es un puntazo sentir la vibración cuando caes al agua o golpeas un escudo.

LA ANIMACIÓN ES MUY IMPORTANTE EN LOS VIDEOJUEGOS. AL HACERLA A MANO, EL MUNDO ES MÁS VIVO Y SE PERCIBE MEJOR.

Ben: Es una consola increíble, y me encantan las posibilidades que ofrece. A Wonder Boy el modo portátil le sienta como un guante.

Por último, ¿hay algún otro juego clásico del que os gustaría hacer un remake?

Ben: Hay muchos a los que guardo un gran cariño, pero aún estamos decidiendo qué dirección seguiremos como estudio.

Omar: Me encantaría trabajar con los Zelda clásicos, pero no creo que Nintendo nos lo permitiera... ¡Seguiré soñando con ello! (Risas).



Ryuichi Nichizawa, creador de la serie Wonder Boy original, apoyó con fuerza la creación de esta nueva versión y además quedó encantado con el resultado. En esta imagen posa junto a los máximos responsables del aclamado remake.



amiibomania

Galería del coleccionista

¿Quieres ganar otro amiibo para tu colección? ¡Seguro que sí! Fotografíalos y sube tu foto a Twitter con el hashtag #amiibomaníaRON o envíanosla a revistanintendo@gmail.com



Crobb @CrobbYT

El bueno de Poochy se ha animado a salir al mundo real y disfrutar de estos bellos días de primavera. Suerte que este seguidor de la revista estaba atento para fotografiarlo.



Hugo Domínguez

Link se enfrenta a muchos guardianes en el Hyrule devastado de Breath of the Wild... y también en estos secos parajes donde les pilló Hugo en pleno combate.

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Antonio BT

Animal Crossing protagoniza escenas todos los meses, y esta vez tienen a Mario y Yoshi con ellos.



Juan de Dios Gil

Mario Kart nos tiene a todos pegados a la Switch... pero que enganche a los amiibo de Juan de Dios es lo más.



David García

Colocar a los amiibo se puede llegar a convertir en un problema. David lo solucionó haciendo su propio stand.

Novedades del mes:

The Legend of Zelda



Por si nos faltaban figuras de Link, triple ración de amiibo... ¡y qué geniales son! Este sueño de coleccionistas llegará el 23 de junio.







Majora's Mask:
Esta famosa pose con la máscara Goron pasó a la historia... y pronto tendremos un genial amiibo de ella. La cruzada de Link por salvar Términa en 72 horas es la aventura más oscura que hemos vivido junto al Héroe del Tiempo. Una joya que nació en Nintendo 64 y que revivió en 3DS.

Twilight Princess:
Ya teníamos a dos Link sacados de esta impecable edición: el de la colección Super Smash Bros. y el lobo (junto a Midna). No obstante, este posado es bien diferente y además mola muchísimo. Con lo de moda que está ahora la saga, seguro que no dura en las estanterías de las tiendas.

Skyward Sword:
La leyenda con mayúsculas se despidió de Wii con un juegazo único, que sacó el mejor partido al control por movimientos. Además, al ser el primer título de la cronología, aprendimos mucho sobre Hyrule. Lo decimos por si necesitáis excusas para haceros también con este amiibo...

Super Smash Bros.



La serie de este increíble par de juegos se cierra, y lo hace con un triplete-doble de ensueño. Gracias, Smash, contigo empezó todo.









Bayonetta:
Wii U tuvo una serie de juegazos fabulosos, entre los que sin duda se cuenta la segunda aventura de esta bruja tan moderna. Como hace tiempo que es un personaje controlable de Super Smash Bros., estábamos deseando que llegaran sus figuras.

Cloud:
El mítico protagonista de Final Fantasy VII se planta entre los amiibo... justo cuando suenan rumores de que el remake de su juego podría llegar a Switch. Lo que es seguro es que tiene dos amiibo de lujo.

Corrin:
Fire Emblem no puede estar más de moda. La serie se ha hecho más fuerte que nunca en 3DS, sus personajes pueblan Super Smash Bros., y sus figuras hacen lo propio con nuestras estanterías. Faltaba Corrin, pero el 21 de julio llegará al fin.

Switch / 3DS

Se acerca el E3, se acerca Mario Odyssey

El 13 de junio arranca la feria más importante del año.



Habrá mucha competición



El 13 de junio se celebrará el 2017 Splatoon 2 World Inkling Invitational, en el que cuatro cuadrillas (Europa, Estados Unidos, Japón y Australia/ Nueva Zelanda) se verán las caras. También se disputará, al día siguiente, el 2017 ARMS Open Invitational, sólo dos días antes de que salga el juego.



Llega una de esas fechas marcadas en el calendario por todos los amantes de los videojuegos, quizá la que más. Ferias de videojuegos hay muchas, pero ninguna que desvele tantas cosas como el famoso Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles. ¿Y adivináis qué consola acaparará todas las miradas este año?

El E3 de Nintendo Switch

La exitosa híbrida se presentó el 13 de enero en un memorable vídeo, y lleva con nosotros desde el 3 de marzo, de modo que ésta será la primera gran feria de Switch. Teniendo en cuenta el fenómeno mundial en el que se ha convertido en tan poco tiempo, a buen seguro el E3 va a ser un continuo anuncio de nuevos títulos. EA, Ubisoft, Bandai Namco, Capcom, Square Enix... ¡y Nintendo! De un modo u otro, todas usarán la feria como altavoz de lo que podemos esperar de ellas (mínimo) en los próximos meses. Para saber antes que nadie todo sobre los juegos de la casa, enchufaos a la web oficial el próximo martes, 13 de junio, a las 18:00 h, ya que **Nintendo emitirá el Nintendo Spotlight: E3 2017**. Al terminar darán comienzo las retransmisiones ya clásicas del Treehouse, donde ya hemos vivido más de un momento mítico, como ver Breath of the Wild en manos de Aonuma.

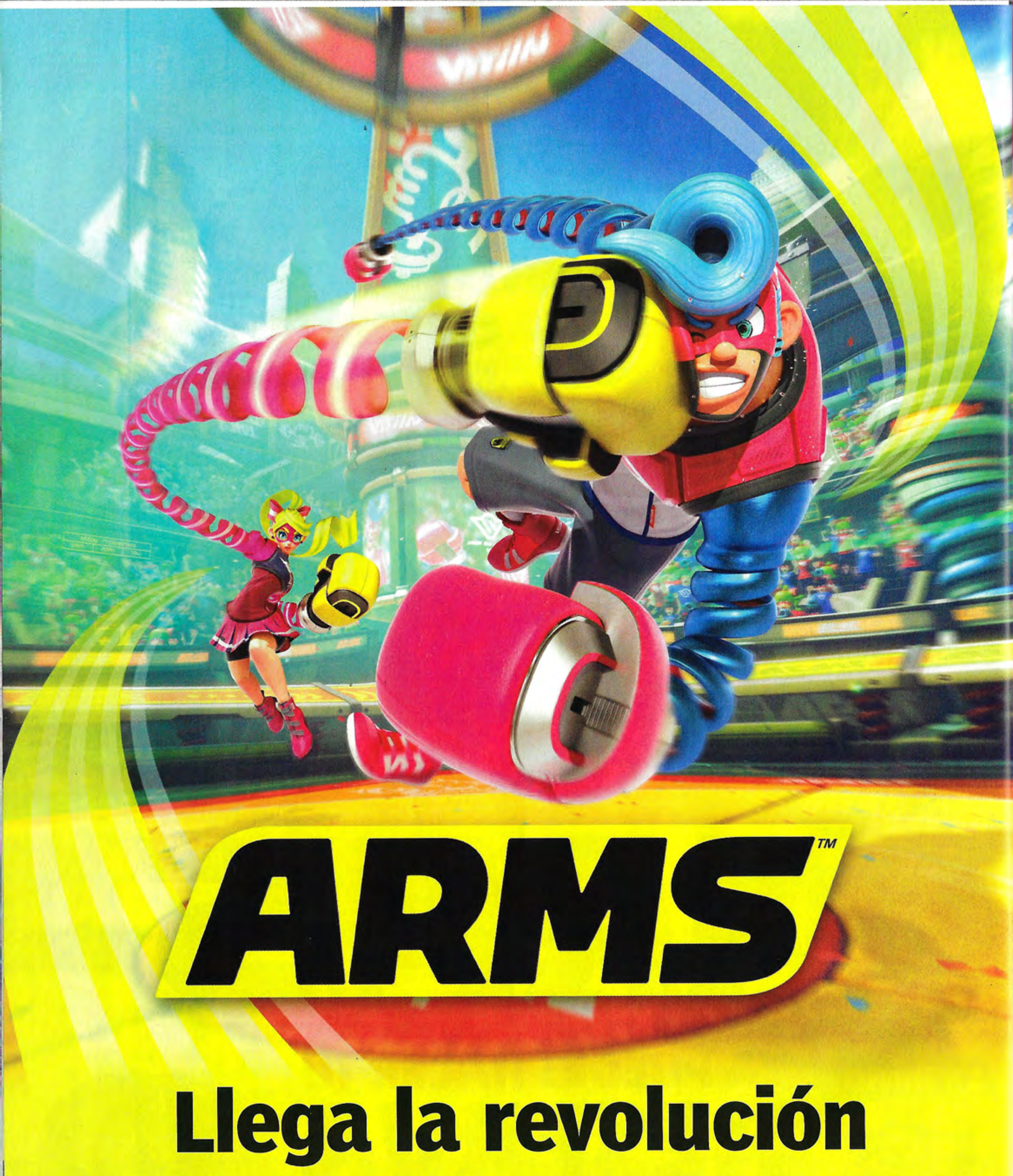
Empieza la odisea

Pero todo lo que se muestre quedará eclipsado por la sombra del fontanero... o de su gorra, que es la que más ganas tenemos de ver en acción. De hecho, ¡podremos probarlo! Todo lo que descubramos sobre el juego, así como todo lo que dé de sí la feria, lo sabréis a fondo, gracias al completo reportaje que incluiremos en el próximo número.






NINTENDO SWITCH
Nintendo
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
ARMS™
12
www.pegi.info
16 JUNIO
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTE GUANTE
ANTIESTRÉS DE REGALO
AMAZON • FNAC • MEDIA MARKT
*Promoción disponible en Amazon, Fnac y MediaMarkt hasta fin de existencias.
Limitada a 4.000 unidades. Medidas del guante antiestrés 7,5cm x 5,5cm x 4,5cm.
Consulta disponibilidad previamente en tu punto de venta participante.
/NintendoSwitchES • @NintendoES • YouTube /NintendoES



Llega la revolución

Zelda o Mario Kart son joyas, pero aún falta ese título único, impensable en otra consola, capaz de mostrar todo el potencial de los Joy-Con. Pues llega el 16 de junio, es un juego de lucha y se llama ARMS. Prepárate para alucinar con su sistema de juego, armas y luchadores. Para abrir boca, ¡os descubrimos como son los siete primeros del plantel!

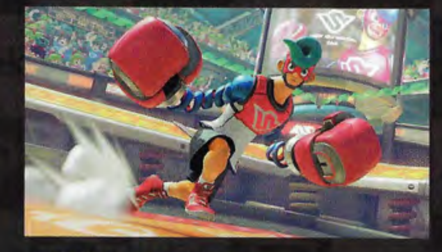
Cómo se juega

Lo primero es lo primero: coger los Joy-Con y empezar a jugar. Luego viene lo bueno: profundizar.



ATAQUE SIMPLE

La acción más básica del juego es estirar el brazo para lanzar un golpe. Dependiendo del arma se multiplican las opciones, pero la más elemental es girar la muñeca para dar efecto.



DESPLAZARSE

Movernos de un lado a otro es fundamental, tanto para buscar el ataque, como para esquivar el puño del rival. Se hace girando ambos Joy-Con a la vez y en la misma dirección.





ATACAR CON DOS MANOS

¡Puños fuera! La cosa se pone seria, y queremos golpear con fuerza, así que estiramos ambas manos, y ahí va el ataque doble. Si no le damos, quedaremos desprotegidos.





CUBRIRSE

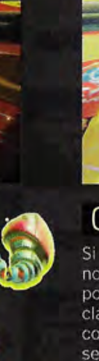
Si ya no nos da tiempo a esquivar, otra opción es cubrirnos del ataque. Para eso giraremos ambas muñecas hacia nosotros. Nuestro personaje cruzará sus "arms".





SÚPER ATAQUE

Llega un momento en el que nuestra fuerza especial se carga y podemos atacar con todo al presionar los gatillos. ¡Menudo combo de puñetazos seguidos se lleva si le pillas!





CONTROL CLÁSICO

Si todo fuera con movimiento no se podría jugar en modo portátil. Por eso, y por los más clásicos, está la opción de jugar con botones y stick. Mola, pero se pierde bastante precisión.



Opciones

Una vez que sepamos luchar habrá que demostrarlo. Aquí tenéis algunos de los modos que incluirá.



EN EL BLANCO

El servicio Nuevos puños, cortesía de la liga ARMS, es el sistema de compra de puños con dinero del juego. Antes de salir al ring, mejor ponerlos a prueba contra las dianas. ¡A ver qué puntuación logramos!



MULTIJUGADOR

Por supuesto, es el punto fuerte de todo juego de lucha... y más aún en ARMS. Tendremos opción de pantalla partida, con una perspectiva similar a la Wii Sports. ¿Que aún no tienes 4 Joy-Con? Pues a por ellos.



A LA MEDIDA

Una de las partes fundamentales del juego será configurar nuestro personaje adecuadamente. Cada uno es bien diferente del resto, y además podemos elegir cada puño por separado... y son realmente muchos.



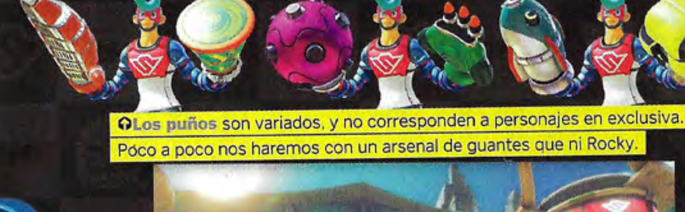
¡HASTA 4!

La base del juego es el 1 contra 1, pero no es la única opción. Hasta cuatro luchadores podrán verse las caras en el ring al mismo tiempo. ¡Menudas "fiestas" se van a montar! Mejor poner las correas a los Joy-Con...

Spring Man



Como en nuestros anime favoritos, este enérgico luchador se vuelve más poderoso cuando más cerca se encuentra de la derrota. ¡Se cargarán sus puños automáticamente! Además, su energía es tal, que puede lanzar una onda capaz de repeler los ataques de los rivales.



Los puños son variados, y no corresponden a personajes en exclusiva. Póco a poco nos haremos con un arsenal de guantes que ni Rocky.



Los brazos elásticos serán la clave de la jugabilidad. Estos humanos tan particulares tienen unos muelles a los que se les cambian los puños.



Los uniformes y el color del pelo varían. Y cada personaje tendrá numerosas apariencias. A medida que avancemos, más y más.

Ribbon Girl



Elegir el color será sólo uno de los muchos matices en un juego de lo más completo.

Salta y ataca. Los movimientos irán, desde lo más simple, hasta acciones muy complejas y combos. Dominarlas a fondo será un reto.

Cada luchador tendrá unas características propias. Los puños podrán compensar carencias o resaltar virtudes.

Como sus brazos están hechos a base de ligeros lazos, pesa tan poco que es capaz de realizar varios saltos en el aire sin tocar el suelo. Así se convierte en la reina del esquive... y del contraataque veloz.

Puños

Ya conocemos un puñado, y casi todos cuentan con un atributo especial que se activa al cargarse.





TOSTADOR

Son los mejores para aprender y los más básicos. Ofrecen un gran balance entre ataque y defensa.

Fuego





BUMERÁN

¿Un terreno lleno de columnas? Tomaremos ventaja con estos puños capaces de esquivar obstáculos.

Viento



Ninjara



Bomba de humo y... ¡zas! Este escurridizo ninja tiene probablemente el mejor bloqueo de todos porque, básicamente, desaparece. El golpe sigue su curso, pero él ya está justo al lado, preparado para lanzar uno de sus veloces ataques por sorpresa.



Cada arma tendrá, además de unas características concretas, un atributo especial asignado. Se activará una vez estén cargadas.



Gemelos enfrentados. Como es habitual, que elijamos un personaje no querrá decir que no podamos luchar contra él.



Combinar bien puños entre sí será crucial. Luego habrá que concentrarse en qué podemos hacer con cada brazo.

Master Mummy

Las diferencias entre personajes harán de cada batalla un espectáculo. Un buen balance será crucial para la competición.

Parar a determinados personajes será muy difícil, ya que resisten golpes normales. A cambio, claro, serán más lentos y pesados.

El clásico mastodonte. A éste no se le para con golpecitos... y si te llega a alcanzar bien con un golpe, ya tiene medio combate ganado. Además, recupera salud mientras se cubre. ¡Vaya monstruo!



CONGELADOR

Con estos guantes bajo cero, podremos ralentizar levemente a los oponentes cada vez que los impactemos.



Hielo



KUNAI

¿Mala putería? Usa estos guantes. Lanzan muchos proyectiles y tendrás más alcance... pero menos daño.



Destello



FULMINADOR

¡Estos puños están electrificados! Cada vez que impactan, tienen la capacidad de atontar un poco al oponente.



Relámpago



SERPENTINA

Sorprende a tu rival con unos guantes festivos... que son más duros de lo que parecen. ¡Sus remolinos marean!



Viento

Mechanica

Los diseños de los personajes están más que cuidados. No se trata sólo de inventar, ya que cada detalle influye en el manejo.

Esta chica está que se sale con su robot propulsado. Gracias a los motores puede aguantar más tiempo en el aire y, desde ahí, lazar grandes golpes en caída libre. Además de todo, tiene una coraza más que resistente. ¡Me lo pido!

El robot es el que cambia de forma en este caso, ya que esta luchadora es la única del plantel que carece de brazos elásticos.



Helix

Al ser un experimento genético, las diferentes versiones de Helix tendrán una piel de otro color. ¿Cuántas habrán creado?

¡Se estira! Se trata de una capacidad única de este luchador. Esto le permite atacar desde otra perspectiva sin siquiera saltar.

Originalmente conocido como "Hombre ADN", es un ser con cuerpo de goma capaz de los movimientos más inverosímiles. Esquiva como nadie, y se aplasta contra el suelo para agacharse.



SALAMANDRA

¡Menudo guantazo pegan! En lugar de atizar recto, te atacan desde el lateral. Una bofetada bien dada.



Fuego



CHAKRAM

Entre la gran variedad de puños existe esta subclase: los discos. Pueden lanzarse para que sigan tras atacar.



Destello



MEGATÓN

El puño más pesado y de mayor tamaño. Su ataque es lento, pero potente y a prueba de contraataques.

Sin atributo

Min Min

Este rápido y habilidoso personaje llega directo de China. Su característica principal es que pude repeler ataques a base de patadas nada menos. Además, el puño Dragón tiene un especial efecto en su cuerpo, ya que le permite lanzar un rayo más poderoso.



Min Min tiene unos particulares brazos de... ¿fideos? No la hacen para nada más débil, y además, si el dragón se carga...



¡Patadas! Por si pensábamos que sólo de puñetazos vivía ARMS, toma zapatazo al golpe que le habíamos lanzado.

Puñejandro



¡Tenemos presentador! En la línea de Mar y Tina de Splatoon, este simpático personaje dará más vida a los menús y partidas.

El Nintendo Direct en el que se presentó tuvo más de siete minutos narrados por este chistoso hombre puño.

Su imagen aparecerá por los escenarios, y estará presente a lo largo del juego en diferentes momentos y menús.

Nuevos Joy-Con... ¡y baterías!

Con todo el uso de la vibración HD y los sensores, y estando además desacoplados de la pantalla... ¡vamos a exprimir las baterías de los Joy-Con! Por eso, el mismo día del lanzamiento de ARMS estarán disponibles estas baterías extra. Ah, y un nuevo color amarillo neón.



DRAGÓN

No sólo se estiran para golpear sino que, una vez lanzados, pueden pararse a lanzar un poderoso rayo.





IGNIOKRAM

Es el otro disco que conocemos hasta ahora. Este viene "calentito", ya que su atributo es el fuego.



Fuego



REVÓLVER

Como la típica pistola eléctrica inmovilizadora, este guante lanza tres puntas con descarga. Dale con una y... ¡zas!





RASTREADOR

¿Enemigo escurridizo? Con este guante tan especial no tendrá escapatoria. Si además está cargado... ¡boom!









Miitopia™
Si la unión hace la fuerza, os aseguramos que no hay nada más sólido que la amistad entre dos Mii... aunque a veces la cosa pueda llegar a torcerse. ¡Atentos a lo que nos espera en este súper original juego de rol para 3DS!



N INTENDO
3DS
28 DE JULIO

Los Mii llevan más de 10 años entre nosotros y en todo este tiempo han pasado de ser simples representaciones virtuales a adquirir una identidad propia. Si ya en Tomodachi Life vimos a estos personajes relacionarse entre sí de una forma compleja, ahora Nintendo añade un ingrediente más a esta fórmula y está a punto de presentarnos Miitopia, un curioso juego de rol para 3DS protagonizado por los Mii, y en el que sus relaciones personales son clave en la aventura. Pero mejor no nos adelantemos y empecemos por el principio...

Échale mucha cara

La historia de Miitopia es muy sencilla: un Señor Oscuro ha irrumpido en la pacífica isla que da nombre al juego y robado el rostro a gran parte de sus habitantes... para otorgárselos a todo tipo de monstruos. Por supuesto, nuestro objetivo en el juego será "dar la cara" y hacer todo lo posible para recuperar la normalidad. ¿Y cómo lo haremos? Pues de la misma manera que lo haríamos en un juego de rol tradicional: explorando los escenarios, hablando con personajes secundarios y, por supuesto, participando en intensos combates... pero todo ello con el particular sentido del humor que caracteriza a los Mii. Este tono desenfadado quedará patente desde el primer momento, en el que tendremos que elegir la clase de nuestro Mii de entre las 6 disponibles, algunas de ellas realmente desternillantes. Una vez personalizado, nuestro Mii saltará a un mapa dividido por puntos (muy a lo Super Mario Bros.) que nos trasladarán a los distintos niveles. En ellos, y desde una perspectiva lateral, nuestro personaje se desplazará automáticamente, y sólo tendremos que interactuar en momentos puntuales. Por ejemplo, tendremos que decidir qué camino tomar y también hablar con otros Mii, algunos de los cuales se unirán a nuestro equipo y nos ayudarán en los combates, que serán aleatorios. ➲

La historia

Vencer a un Señor Oscuro que ha robado las caras de muchos habitantes de Miitopia será nuestro objetivo. Para hacerlo, tendremos que unir fuerzas con otros Mii, que podremos importar de nuestra consola y personalizar por completo. Amigos, familiares e incluso personajes famosos serán los protagonistas de la aventura.



Ciertos eventos de la historia marcarán a nuestro grupo, que tendrá que reorganizarse por completo para continuar.

¡Qué clase!

Hay 12 clases de personajes disponibles, pero al principio del juego sólo podremos acceder a 6. Elegir cuál de ellas asignar a cada uno de los Mii que se una a nuestro grupo será fundamental. Algunas "profesiones" serán las tradicionales del género, como mago o guerrero, y otras muy alocadas. ¡A quién no le mola vencer al mal siendo un gato o un chef!



El tono desenfadado marcará el estilo de los diferentes tipos de personaje. Pero que no os engañe su apariencia, todos serán muy eficaces en combate.





Haciendo amigos

Conocer a nuevos Mii y mejorar sus relaciones personales serán nuestras tareas principales. Podremos darles regalos, ayudarles con algunos problemas o alimentarles con sus platos favoritos para fomentar que la amistad prospere.



En la posada, a la que iremos tras cada nivel, tocará repartir las habitaciones, gastar dinero en regalos, o sentarse a comer. ¡Habrá que pensar cada decisión!

Luchando con afinidad

En estos enfrentamientos, y a través de un sencillo sistema de turnos, sólo podremos manejar a nuestro Mii, al que podremos ordenar que ataque o que utilice una habilidad mágica u objeto. Mientras tanto, por su parte, nuestros compañeros tomarán sus propias decisiones, que variarán en cada caso. Su habilidad y actitud vendrán determinadas por tres factores: la clase que le hayamos asignado, el equipo que porte en ese momento y, lo más importante, su relación personal con nosotros. Gran parte de los lazos se establecerán al final de cada nivel, cuando todos los integrantes del equipo acudan a pasar la noche a la posada. En ella, deberemos decidir quién comparte habitación con quién, qué alimento de los que hayamos encontrado dar a cada uno, qué armas comprar... Esta divertida gestión, en la que nuestras decisiones serán determinantes, unida a los diferentes eventos que encontraremos a

Del amor al odio

La evolución de las relaciones de nuestros Mii dependerá de muchos factores, pero en especial de las decisiones de ciertos momentos. Así, veremos como algunos personajes pasan de ser los mejores amigos a llevarse fatal... o al revés. Bajo estas líneas os mostramos uno de los casos "reales" que podremos vivir. ¡Atentos al juego que dará este genial sistema dinámico de relaciones!



Amor. Las cosas iban viento en popa para estos dos Mii. ¡Parecía que iban a ser los mejores amigos!



Traición. Pero uno de ellos empieza a dejar de lado al otro y a hacer más planes con un tercer Mii... ¡menudo "palo" se lleva el pobre!



Odio. Al final la cosa estalla y ambos personajes se pelean. Solucionar esta papeleta o no dependerá solo de vosotros.







lo largo de los niveles, hará que las relaciones entre los Mii evolucionen de formas totalmente impredecibles. Así, algunos se llevarán bien hasta el punto de llegar a enamorarse, otros se tendrán envidia... y esto se reflejará muchísimo en su forma de comportarse en las batallas: nos ayudarán con todas sus fuerzas si se encuentran felices... o incluso nos perjudicarán si nos tienen cierto resquemor. En este sentido, el número de variantes será enorme, lo que contribuirá a que cada partida sea distinta a la anterior y, claro está, a que las risas vayan a estar más que garantizadas. Ya queda muy poco para que Miitopia aterrice en nuestras 3DS y a nosotros sólo nos queda daros un consejo: ¡no le volváis la cara!



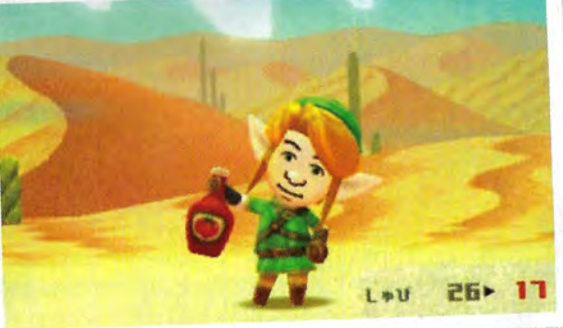
Los gráficos serán sencillos, pero muy cuidados. Los personajes y escenarios serán en 3D, aunque siempre nos desplazaremos de forma lateral. Los combates, en cambio, serán más abiertos.

Mejor con amiibo

La compatibilidad con los Amiibo será muy grande y tendremos las posibilidad de utilizar gran parte de las figuras de nuestra colección en el juego. De momento, no tenemos confirmada la totalidad de las ventajas que supondrá hacerlo, pero sí hemos podido comprobar cómo ciertos amiibo desbloquean trajes exclusivos, todos ellos de corte muy "nintendero".



Esta "monada" será uno de los atuendos que podremos desbloquear con los amiibo. No nos digáis que no mola embarcarse en una aventura de este tipo vestidos como el gran Donkey Kong.



Con Link, un RPG siempre es mucho mejor, ¿no creéis? Pues también podremos desbloquear la apariencia del héroe de Hyrule.



¡Y con qué juegazos!

La familia de consolas Nintendo 3DS recibirá un nuevo miembro el próximo 28 de julio, demostrando estar más viva que nunca.

Han pasado ya más de 6 años desde que la 3DS original llegó a las tiendas. En aquel momento, los históricos **más de 150 millones de usuarios de Nintendo DS** no salieron en masa a comprarla. Fue a partir de la salida de Mario Kart 7 cuando comenzó a ser un fenómeno en ventas que no ha parado desde entonces. De hecho, Nintendo 3DS es, por mucho, la consola actual con más unidades vendidas. Un fenómeno tan constante que tres juegos suyos se situaron en el top 5 de nuestro país en 2016: las dos ediciones de Pokémon y YO-KAI WATCH. Además, no se trata sólo de juegos que se aprovechan de salir para **el sistema con más usuarios del momento**, ¡es que la propia consola la vende cada año más! En parte, este éxito seguro se debe a que contamos





con nuevos modelos cada cierto tiempo, y estos se renuevan en colores y ediciones especiales. Además, hay diversidad de precios, así que hay una 3DS para cada gusto, estilo y bolsillo.

Un dueto histórico

Switch ha irrumpido en el mercado de una forma tan impresionante que, según llegan unidades a las tiendas, se agotan antes del cierre. ¿Significa esto que hasta aquí ha llegado la vida de 3DS? ¡Todo lo contrario! Switch es una consola de sobremesa que te puedes llevar a cualquier parte, mientras 3DS es un sistema puramente portátil, con un catálogo de más de un millar de juegos, y características únicas que la hacen triunfar a pesar de los teléfonos móviles. El pasado de la consola ha sido increíble, el presente es todo un éxito... y el futuro está garantizado. Para empezar, como no, a través de lanzamientos, y es que llegan nuevas ediciones de sagas súper ventas como Monster Hunter o Kirby, nuevas apuestas como Miitopia o Ever Oasis, y todo un estreno en portátiles como Hey! PIKMIN. Si a todo esto sumamos los "nindies" y otras novedades (RPG Maker Fes, Culdcept Revolt...) podemos estar seguros de que nos van a faltar horas del día para disfrutar de nuestras 3DS. Pero además de juegos tendremos nada menos que una nueva edición del hardware: Nintendo New 2DS XL. **Una consola con toda la potencia y tamaño de pantallas de la New 3DS XL, pero más ligera, más compacta y más económica (149,99 euros).** Lo que le falta, claro está, es el efecto 3D. Con ella tendremos cuatro tipos de 3DS para elegir. Si te gustan las 3D, los dos tamaños de New 3DS, si no, la más sencilla y económica (y sin bisagras) 2DS, o este bombazo que estará disponible en apenas dos meses. Nosotros ya hemos podido probarla, y tenemos la sensación de estar ante la versión más cómoda de todas (diseño, peso, botones...), además de haber alucinado con que sus enormes pantallas quepan mejor que nunca en el bolsillo. A New 3DS le ha salido una dura competencia... pero todo queda en familia, la familia Nintendo 3DS.

Compatible de serie con amiibo

El New del nombre trae una gran lista de mejoras, entre ellas, claro, lector/grabador de NFC integrado.

3DS es anterior a los amiibo, por lo que los primeros juegos no tienen funciones especiales para ellos. La cosa cambia mucho si nos fijamos en el catálogo reciente de la consola. En el próximo Hey! PIKMIN, por ejemplo, sirven para desbloquear niveles. 2DS necesitaba el lector/grabador externo, pero la nueva consola los lee al ponerlos en la pantalla táctil.

Mayor Potencia

Toda la gama New tiene un interior más potente que hace que la consola sea más rápida, algo que no sólo mejora el rendimiento de varios juegos, sino que hay algunos que son exclusivos de estos modelos.

En New 2DS XL podremos jugar básicamente a todo: DS, 3DS, New 3DS y toda la eShop, ¡incluida la Consola Virtual de SNES! Exclusivos de la gama New hay pocos, destacando el port del Xenoblade de Wii, pero pronto llegarán nuevos, como Fire Emblem Warriors, donde, al igual que en Hyrule Warriors Legends (más fluido en las New), lucharemos contra decenas de enemigos a la vez.





EL DISEÑO DE

Las pantallas más grandes

La superior mide 4,88 pulgadas (106,2 x 63,72 mm) y tiene una resolución de 400x240 píxeles. La inferior mide 4,18 pulgadas (84,96 x 63,72 mm), con 320x240 de resolución. Grandes y sin apenas marcos en esta ocasión.





Más ligera

Todo el diseño y los materiales están configurados para tener una consola increíble en el mínimo espacio... y peso. Con apenas 260 gramos, irá siempre con nosotros.



Disfruta del sonido estéreo

La 2DS estándar tiene dos canales de audio sólo a través de auriculares, en este nuevo modelo, sin embargo, contaremos con dos altavoces situados en la parte inferior. En juegos como Mario Kart mola especialmente.

El diseño es una pasada: fina, redondeada, compacta y con una distribución de conexiones y botones perfecta. Va a ser muy difícil decidir entre ésta y la New 3DS XL.

A Europa nos llegarán dos combinaciones de colores muy atractivas: negro + turquesa y blanco + naranja. En los Estados Unidos sólo tendrán la primera.

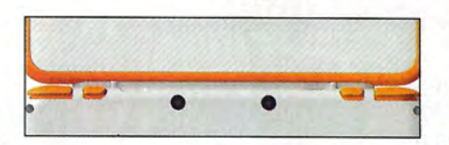


LA CONSOLA



Mejor control

La palanca C (un genial mini stick derecho) está mejor colocado que en los anteriores modelos New. Por otra parte, los pequeños ZR y ZL son sorprendentemente cómodos y accesibles. El lápiz es grueso y bastante corto.



El slot microSD

La consola vuelve a ser compatible con tarjetas microSD, y viene con una de 4GB incluida de serie. ¿Que la quieres cambiar por una más grande? Esta vez no hay que andar desatornillando, ya que el slot está bajo una práctica tapa.



La entrada de los juegos

La misma tapa esconde el slot para las tarjetas de juego. Por vez primera éstas no estarán al descubierto, lo cual evitará que las pulsemos por error. Además, la tapa evita que entre polvo a las ranuras. ¡Todo son ventajas!





La familia de consolas Nintendo 3DS es cada vez más numerosa. Tres generaciones dentro de un mismo sistema, todas con versión XL y muchos colores diferentes.

SÓLO PARA JAPÓN

No parece que vaya a distribuirse fuera de tierras niponas esta chulísima edición que, además de incluir el esperadísimo Dragon Quest XI, estará decorada con motivos de la saga. Eso sí, podemos apostar a que no será la única edición especial que vaya a hacerse de este nuevo modelo, y normalmente llegan a España. De momento, dos opciones de inicio.



Hey! PIKMIN

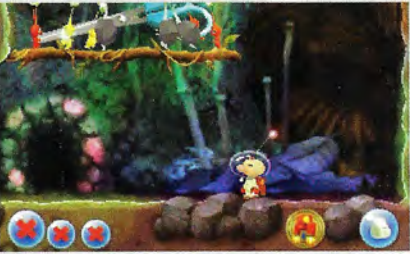
La diminuta odisea espacial pronto cabrá en un bolsillo

NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 28 DE JULIO

Olimar ha vuelto a las andadas y, como no, ha acabado estrellado en un planeta cargado de Pikmin. La diferencia es que esta vez viviremos su aventura de forma muy diferente, para empezar, porque es la primera entrega portátil de la saga. ¿Y eso en qué se notará? En esencia tendremos lo de siempre, a Olimar dando órdenes a diferentes clases de Pikmin, para que juntos resuelvan minipuzles y derroten a enemigos "enormes". Pero **el sistema de juego esta vez será de avance lateral y acción táctil**. Esta edición ha sido desarrollada por el estudio Arzest, responsables de, entre otros, Yoshi's New Island, que es el referente más claro del nuevo sistema de control. Olimar se moverá de lado a lado (con cruceta, stick o botones) y tendrá una mochila propulsora para mantenerse unos segundos en el aire. El resto de acciones se ejecutarán a través de iconos en la pantalla táctil o tocando en cualquier parte para lanzar a los Pikmin. Un control amigable y muy sencillo, para una edición ideal para iniciarse en la saga. **Mención aparte merece el uso de la pantalla superior**, que es permanentemente parte del escenario. Constantemente veremos cómo desde ahí nos llegan enemigos, aparecen tesoros o se esconden Pikmin o elementos indispensables para seguir avanzando. Junto a nuestra nave formaremos el Parque de los Pikmin, en el que todos los que recojamos en cada nivel se encargarán de seguir buscando sparklium. Los podremos mejorar con el uso de amiibo, que también desbloquearán escenarios. ●



Los Pikmin cogen los objetos cuando los lanzamos junto a ellos. Después ya saben solitos qué hacer.



Según el tamaño, necesitaremos enviar a más o menos Pikmin a recoger objetos o empujar cosas.



Los objetos tienen sparklium, que viene a ser el material esencial para que nuestra nave arranque.



La variedad de Pikmin es fundamental: los rojos resisten el fuego, los azules se mueven genial por el agua, los amarillos saltan más, los pétreos rompen muros...

UN CATÁLOGO IMBATIBLE

Cuando New 2DS XL llegue a las tiendas el próximo 28 de julio tendrá disponibles más de mil juegos... se dice rápido. Y eso sin contar con el catálogo retrocompatible de DS. Desde los primeros Street Fighter IV, Nintendogs o PES 2011 hasta hoy, hemos pasado por un inolvidable remake de Ocarina of Time, un sorprendente Mario Kart, mucho Super Mario y muchísima variedad. Aquí van algunos ejemplos:



SUPER MARIO se ha lucido en 2D, 3D... y como obrero.

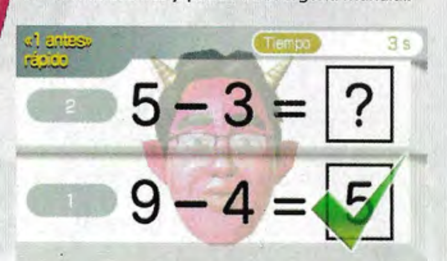


POKÉMON SOL Y LUNA son dos joyas que han sabido renovar la saga portátil por excelencia.



FIRE EMBLEM ha alcanzado la gloria con tres ediciones.





El Dr. Ryuta Kawashima (1959) es nuestro guía, un neurocientífico japonés de categoría mundial.

Brain Training Infernal del Dr. Kawashima

La prueba definitiva a nuestra concentración.

NINTENDO ■ EDUCATIVO ■ 28 DE JULIO

Nintendo DS tuvo varios fenómenos de masas, pero ninguno tan extendido y comentado como el mítico Brain Training (2006). Eso de que nos dijera nuestra supuesta edad metal era un reto, y los ejercicios realmente se veían útiles. A tanto llegó la cosa, que le salieron clones por todas las consolas y smartphones. Un año después llegó la secuela, Más Brain Training, que incluyó nuevos ejercicios y, dos años más tarde, el lanzamiento del DSiWare trajo dos versiones en miniatura: Una pausa con... Brain Training Ciencias/Letras. Al poco de salir 3DS en Japón llegó esta versión de locura, que al fin aterrizará en Europa el mismo día que New 2DS XL. En ella dispondremos de **multitud de ejercicios mentales** como siempre, pero con el "malévolo" Dr. Kawashima retándonos a mantener la concentración. ●

«1 antes» rápido | Tiempo 3 s
5 − 3 = ?
9 − 4 = 5

Los ejercicios "antes" nos ponen a resolver un problema anterior mientras recordamos el actual.



La dificultad es adaptativa según obtengamos un resultado u otro. Con este 72% mantenemos nivel.



Cuando pone esta cara podemos esperar lo peor. El ejercicio se va a convertir en una locura que pondrá a prueba nuestra concentración y retentiva. ¡Preparaos!



30 ejercicios y minijuegos nos divierten y examinan al mismo tiempo. Incluye puzles como un mini Dr. Mario.



THE LEGEND OF ZELDA cuenta nada menos que con 4 juegazos para la familia 3DS, eso sin contar la eShop, donde hay otros 5 procedentes de la consola virtual (NES, GB y GBC).



MARIO KART 7 acaba de llegar volando a la eShop.



SUPER SMASH BROS. es colosal, y más con los DLC.

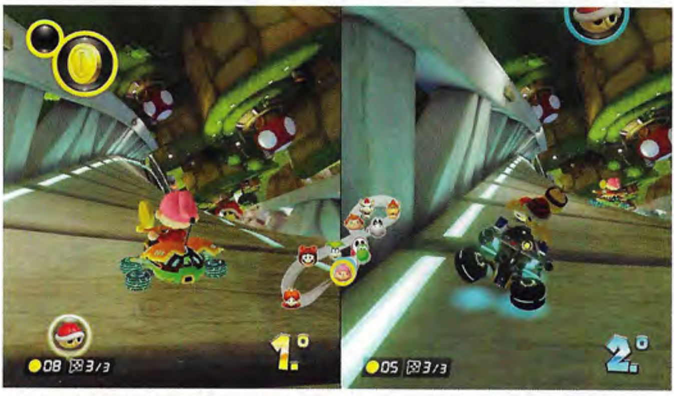
Novedades



Género **Carreras**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4/8/12**
Precio **59,99 €**
www.nintendo.es

Argumento

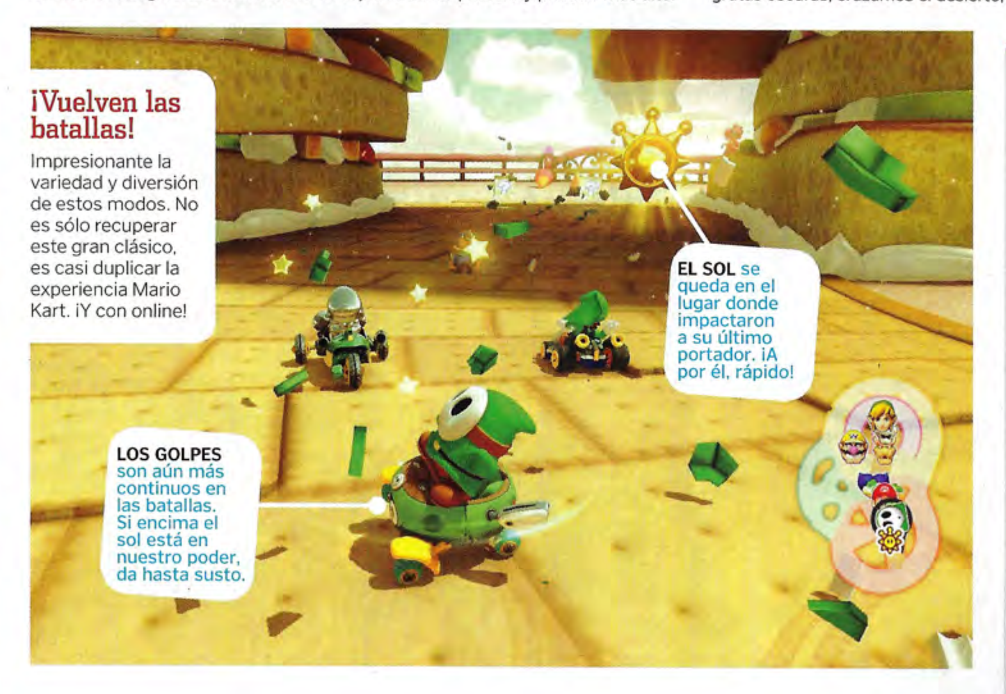
Más de 40 pilotos, sacados de multitud de sagas de Nintendo, se enfrentan en las carreras más locas y divertidas que nunca se han dado en los videojuegos. Y esta vez lo hacen también en varios y frenéticos modos batalla.



En la competición no hay amigos y nadie se va a guardar un caparazón rojo por no darle al colega. ¡Todo lo contrario! El objetivo es ser primero y puntuar más alto.



Las superficies son súper variadas: volamos, nos sumergimos, entramos en grutas oscuras, cruzamos el desierto, surcamos las estrellas... una joya visual.



Llega el culmen de la diversión sobre ruedas

Desde el primer título de Super Nintendo, el mítico Super Mario Kart, esta saga nos ha pegado a sus carreras. Tanto al jugar contra la consola como, sobre todo, el multijugador, divierte y pica como ningún otro juego. Clones le han salido muchos, pero ninguno siquiera se le acerca. ¿Qué tiene Mario Kart tan inigualable? Aparte del carisma de los personajes, y el excelente diseño de los circuitos, sin duda se trata de la jugabilidad. Todo responde a las mil maravillas y con las dosis justas de dificultad.



La salida es la primera clave. Arranca justo tras el 2. Si lo haces antes...



Derrapar es esencial para salir de las curvas disparado. Ahora hay 3 niveles.



Los caminos son variados. Algunos esconden premios y otros son atajos.

Desde el primer tráiler de Switch estábamos deseando este momento, y al fin llegó. No sabíamos si sería un Kart nuevo, un port del de Wii U o lo que finalmente ha sido: la versión "de lujo" de aquella edición que nos maravilló hace justo tres años. Hablamos de un juego que se coló en más de la mitad de las Wii U vendidas en el mundo y que obtuvo las mejores puntuaciones de la saga en mucho tiempo. ¿Por qué sacarlo de nuevo para la siguiente consola? Pues porque **Switch es algo más que la nueva generación** de Nintendo, es una forma de entender los videojuegos, un sistema que enamora a todos, en el que todo luce y se aprovecha mejor, y que (ya sabéis) sirve para jugar cómo, cuándo y dónde quieras. Disfrutar este Mario Kart en esta pantalla, en modo portátil, con la vibración HD... ya son cosas que todos queríamos, pero se ha ido muchísimo más allá, presentando mejoras en absolutamente todos los aspectos, de forma que nos encontramos ante

SUPERA EN TODO, AL PROPIO MARIO KART 8, PERO TAMBIÉN, PUNTO POR PUNTO, A TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA.

El Mario Kart más grande

Si hay una cosa por la que destaca esta edición es por su contenido. Nunca ha habido otra que siquiera se le acerque. Hagamos un repaso de la saga. SNES: 8 pilotos y 20 circuitos. N64: 8 pilotos y 16 circuitos. GBA: 8 pilotos y 20 circuitos. GC: 20 pilotos y 16 circuitos. DS: 13 pilotos y 32 circuitos. Wii: 24 pilotos (+Mii) y 32 circuitos. 3DS: 16 pilotos (+Mii) y 32 circuitos. Wii U: 29 pilotos y 32 circuitos (+Mii y DLC). Y luego están los modos e ítems, en los que también se sale.

5 modos batalla

Es el "bombazo" de esta edición. El juego ha mejorado en todo a su antecesor, pero este modo se ha creado totalmente de cero, incluyendo 8 nuevos circuitos exclusivos. Tres de ellos son versiones de los vistos en 3DS, Gamecube y Super Nintendo.



Batalla de globos



Patrulla Piraña



Bob-ombardeo



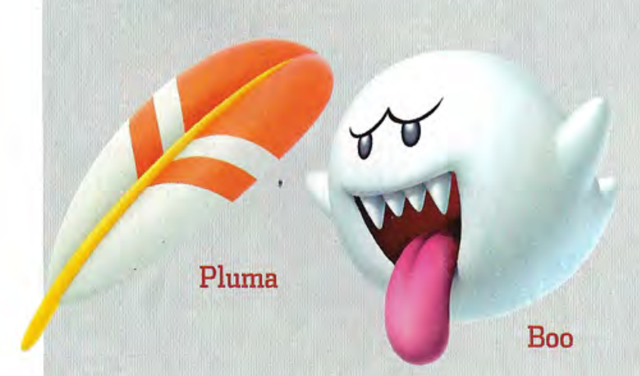
Batalla de monedas



Asalto al sol

23 ítems

También en este apartado hay novedades. Por un lado, vuelve el ladrón Boo, que aporta mucho a las carreras. ¿Cómodos por llevar una bocina e ir primeros? ¡Ahora te la pueden quitar! También regresa la pluma. Su salto es vital para los modos batalla.



Pluma

Boo

48 circuitos

12 campeonatos, con 4 circuitos cada uno, conforman el mayor Grand Prix de la larga historia de los Mario Kart. 23 trazados son versiones retro, mientras que 25 se crearon para Mario Kart 8.



42 personajes

Incluye todos los pilotos que pudimos disfrutar en Wii U, incluidos los packs de descarga. A todos ellos (que ya es una pasada) hay que añadir estos 5, que se apuntan a la edición Deluxe. Dos de ellos, además, son debutantes en la saga.



Bowsy



Huesitos



Inkling Chica



Inkling Chico



Rey Boo



La Mario Kart TV no se pierde un detalle. Al terminar el campeonato veremos los mejores momentos, y además quedarán guardados para verlos y fotografiarlos.



Todos los jugadores podrán defenderse en esta edición gracias a la opción volante inteligente. ¿Veis esa antena brillar? El kart está recomponiendo él solo la dirección.



El rey de las curvas

Por si teníamos poco con dos miniturbos, llega un tercero. Es un riesgo, pero forzar la curva para salir disparados nos puede hacer ganar.



Superar marcas es el mejor entrenamiento, y ahora tenemos la nueva contrarreloj a 200cc.



Vuelven los Mii, y lo hacen muy bien vestidos. Estrenamos ropa de Splatoon, ¡y cómo mola!

una edición que, si bien nunca podemos llamar definitiva, sí que pone el listón tan alto que hace difícil imaginar qué más podremos ver de la saga en el futuro. El presente lo sabemos, ya está aquí, y es otro súper juegazo para Switch.

3, 2, 1... ¡Ahí vamos!

El concepto de los Mario Kart es de sobra conocido. Estamos ante un juego de carreras (karts o motos), protagonizado por decenas de personajes de sagas de Nintendo, en el que prima la fantasía y la conducción arcade. Aunque, ojo, a pesar de que el realismo no haga acto de presencia, **las físicas responden a las mil maravillas**, y no deparan sorpresas desagradables o incoherencias de control en ningún momento. La incertidumbre en Mario Kart viene por otro lado, por los objetos, que son parte de

> VISUALMENTE ES UNA DELICIA, CON UN DISEÑO INCREÍBLE, FLUIDO AL MÁXIMO, Y CON UNA DEFINICIÓN ESPECTACULAR.

los cimientos de la saga, y que siguen depurándose más y más con cada edición. Esta vez presenta nada menos que 23, que es todo un nuevo récord. Los conseguimos al tocar una clásica caja sorpresa, hay de todos los colores y formas, y cada uno tiene su utilidad si los sabemos aprovechar. Además, algo maravilloso es que, aún siendo su aparición muy aleatoria, claramente te salen mejores ítems si vas entre los últimos que si estás en lo alto de la clasificación. Se trata de que casi cualquier remontada sea posible,



Los inkling son la novedad exclusiva de esta edición. Splatoon ha entrado muy de lleno en el universo Nintendo, y ya son parte de Mario Kart.

Bienvenidos a la batalla total

Como en la variedad está el gusto, no sólo tenemos globos o monedas, Mario Kart 8 Deluxe va más allá en todo y ahora contamos con cinco modos diferentes, para que la batalla plante cara a las propias carreras. Además, se trata de un estilo de juego tan diferente, que nuestra elección de personaje, vehículo y componentes seguro que variará mucho también. En el online se van turnando los diferentes modos de batalla, o sea, que no hay salas individuales por modo, sino una global de las batallas, frenética y divertida al máximo.



Batalla de Globos. Todos los objetos en liza para reventar los globos rivales.



Patrulla Piraña. Un equipo encarcela y el otro lucha por escapar contra el reloj.



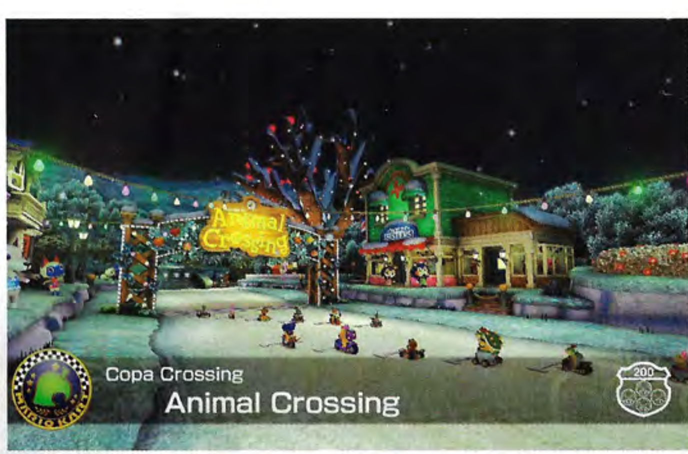
Bob-ombardeo. También tenemos globos, pero es un show de explosiones.



Batalla de monedas. Por supuesto, se trata de ser más rico que los demás.



Asalto al sol. Alcánzalo y aguanta la cuenta atrás. Si no, a por el que lo tenga sin piedad: caparazón y te haces con él.



Los DLC de Wii U están incluidos. Gracias a ellos tuvimos cuatro grandes premios nuevos, cada uno con cuatro circuitos, incluido éste de Animal Crossing en el que, como en sus juegos, tenemos 4 estaciones diferentes.

Elige los componentes

Es fundamental seleccionar con cuidado, primero si es coche o moto, y luego cada pieza. Dependiendo de la trazada y el clima, además, varían bastante las necesidades.





así que a los últimos les saldrán estrellas, tríos de caparazones rojos, súper turbos... o hasta el imparable Bill Bala. El primero, entre tanto, rezará para obtener algo mejor que un plátano o unas monedas... aunque ojo con subestimarlas: cuantas más cojamos, más piezas desbloquearemos. Este equilibrio, clave para que la diversión aguante durante las tres vueltas, ha dado un paso aún más importante en esta ocasión.

El Kart para todos

Jugar con el control por movimiento es algo que se introdujo en Wii, y que claramente acercó la saga a un mayor público. Fue el logro de la consola en sí y clave de su éxito. No obstante, jugar a Mario Kart no es fácil desde el primer momento, así pongamos el sencillo modo de 50cc. Va más despacio y los pilotos controlados por la consola son menos agresivos y hábiles, pero el trazado es el mismo. Pues bien, ahora se han añadido dos opciones mas: **el volante inteligente y la aceleración automática**. El primero es un acierto absoluto, ya que al vehículo le aparece una antena que se ilumina cuando se va a salir de la carretera... ¡y lo devuelve al camino correcto automáticamente! Antes de que los expertos pongan el grito en el cielo, tranquilos, es opcional. También lo es eliminar la necesi-



No faltan los volantes

Desde que Wii trajo el control por movimientos, todos los Kart (incluido el de 3DS) han tenido este accesorio.

LOS CONTROLES TIENEN TANTAS OPCIONES, QUE TODOS SE ENCONTRARÁN A GUSTO, INCLUSO LOS NUEVOS.



¡Ahí vamos! Una vez estamos listos para competir, cuenta atrás, y otra carrera de diversión que da comienzo.



El nivel de detalle es impresionante. Tanto en los personajes, como en los escenarios.

Arriba esas ruedas

El principal aporte de la edición de Wii U fue la transformación de los vehículos. La llamada antigravedad nos puso boca abajo, nos subió por las paredes y trajo un nuevo miniturbo, el que se produce al tocar a otro vehículo que también esté en ese estado. Por supuesto, todo eso está, y a 200cc de inicio.



Las bandas azules nos indican que cambiamos al modo antigravedad, donde la locura es aún mayor.



Mover el mando mola desde la llegada de Mario Kart Wii. Podemos elegir entre jugar así o con el stick, incluso si jugamos en modo portátil.



Aunque los DLC de Wii U están incluidos y los personajes aparecen de inicio, es necesario conseguir vehículos y componentes.

dad de ir pulsando el acelerador. De esta forma, se puede jugar moviendo el mando, sin andar atascándote y sin tener que pulsar más botón que el de los objetos. Viendo los resultados, nos parece una de las mejores novedades.

El Kart más "pro"

En el sentido opuesto también hay múltiples novedades. La primera ya llegó en los DLC de Wii U, que es el modo de velocidad a 200cc. Al principio piensas que se han pasado, pero rápidamente te ves dominándolo como si siempre hubiera ido así de rápido. Lo que sí es nuevo es que también tengamos contrarreloj con esa cilindrada. Pero la cosa no acaba ahí, porque Mario Kart 8 Deluxe estrena un tercer miniturbo en los derrapes. Es decir, que si aguantamos una curva derrapando, **las chispas de nuestras ruedas pueden llegar a tornarse de color rosa**. ¡Saldremos disparados! Dominarlo bien no es fácil, y en algunos escenarios es más viable que en otros, pero está claro que hace crecer la jugabilidad otro peldaño extra. Y esto es hablando de la carrera... pero es que antes hay que configurar el vehículo. La primera decisión es entre kart o moto, y es crucial por las diferencias de manejo, y luego viene elegir el modelo, las ruedas y el ala delta. Al pulsar +/- se abren las características, y desde ahí vemos todos los matices. Un detalle: en esta edición, cada cuarto de punto arriba o abajo se calca en la carrera, algo que no sucedía antes, así que mucho ojo.

¡Vaya trazados!

Todas las ediciones son un derroche de originalidad, pero la octava fue un darlo todo. El ocho del título dio vida a curvas imposibles, que incluso daban la vuelta sobre sí mismas. Eso sí, los circuitos no estaban pensados para las batallas, lo que hizo flaquear aún más ese modo en Wii U. La versión Deluxe es increíble también en eso, ya que presenta nada menos que 8 circuitos exclusivos para las batallas.



La antigravedad permite las curvas más locas de la saga, y una sensación brutal.



Para las batallas hay circuitos únicos y novedosos, pensados para ese estilo.

Online de cine

Es verdad que la mayor gracia está en verle la cara al que alcanzas con un caparazón verde, o que te oigan cuando dices eso de "ahí llevas un azul"... pero no siempre tienes la casa llena de amigos, así que un buen online es un sueño para todo aficionado al Kart. Edición tras edición, ha ido puliéndose, y aquí tenemos el mejor y más completo de todos. Tiene una fiabilidad alucinante, aún jugando fuera de casa.



Antes de empezar se sortea el circuito y, esta vez sí, ¡podemos cambiar de kart! La corona la lleva el último en ganar.



Es el no va más de la competición, con usuarios de todo el mundo, salas siempre repletas y todos los niveles.

Echar la vista atrás no es tan duro si cargas una bomba y busca a quién darle con ella. No se trata de pasarnos media carrera dándole a la X, pero sí que resulta muy útil pulsarla en algunos momentos.







Las alas delta llegaron en el Mario Kart 7 de 3DS, y lo hicieron para quedarse. Las hay de muy diferentes pesos y diseños y afectan al coche. No se trata sólo de volar, salta justo tras la rampa y luego planea bien en el recorrido.

Por otra parte están los mandos. Como es habitual en Switch, las opciones son muy variadas y cada cual elegirá la suya. Los más clásicos se enamorarán de la fidelidad del Mando Pro, y los fans del movimiento jugarán con giroscopio, incluso en modo portátil.

A codazos o en la red

Lo vemos ya hasta en los aviones: varias Switch se conectan en local, y empiezan una competición. Con este sistema podemos jugar 8 a la vez; 4 jugadores en la misma consola si es en sobremesa o en la tele; y si entramos en el online, **las carreras de 12 nos absorberán las horas**... junto a las nuevas batallas, claro está. Dentro de toda la remodelación que ha tenido el ya de por sí excelente Mario Kart 8, lo del modo batalla ha sido total. Ahora es más completo que nunca, con 8 escenarios únicos, 5 modos bien diferenciados, y competición online incluida. Aunque lo normal es que nos lancemos a la red mundial una vez hayamos dominado bien los circuitos, 48 de carreras en esta ocasión. ¡Qué barbaridad! Sacar las tres estrellas en todos, y en todas las cilindradas, es un buen reto, y luego aún tendremos los desafíos contrarreloj, desde los que podemos luchar contra nuestro propio fantasma o retar los de otros usuarios. Todo mientras van apareciendo nuevas piezas y hasta una nueva apariencia para un personaje...

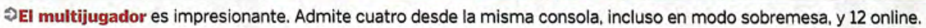


¡20 monos de carrera!

50 amiibo, más todos los de Animal Crossing (incluidas las tarjetas), desbloquean trajes para tu Mii. No afectan al rendimiento, ¡pero son súper chulos!







El multijugador es impresionante. Admite cuatro desde la misma consola, incluso en modo sobremesa, y 12 online.



Estrenar coche siempre mola, pero claro, hace falta dinerito. No dejes escapar monedas.



¡Qué velocidad! Se ve mejor que nunca y con más imágenes por segundo. ¡Menuda pasada!

Dos es mejor

¿Cansados de tener que soltar un objeto para coger otro? ¡Pues se acabó el desperdicio! Ahora podemos acumular uno de los objetos en la reserva. Eso sí, no los podemos cambiar como en Double Dash.



Un segundo objeto se añade en la parte superior, y estará a nuestra disposición tan pronto lancemos el que tengamos primero.



Coger el rebufo significa adelantar seguro. Te colocas detrás del rival, aguantas unos segundos dejando que te corte el aire y... ¡menudo turbo!

MARIO KART 8 DELUXE ES COMO SI NOS HUBIERAN PREGUNTADO A LOS FANS QUÉ QUERÍAMOS Y LO HUBIERAN HECHO REAL.

Un coche ganador

Nos acaba de pasar con Breath of the Wild: nos encanta que se pueda disfrutar en Wii U... pero es que es increíble cómo luce en Switch. Con Mario Kart 8 Deluxe el salto es aún mayor, y se nota mucho más cuanto mayor sea la pantalla. Incluso para dos jugadores a pantalla partida, hablamos de **un título en FullHD y a 60 imágenes por segundo**, y eso es genial en un juego de carreras, en el que la velocidad es fundamental. Es también asombrosa la profundidad de los circuitos, algunos incluso con lluvia, todos llenos de color y elementos... Y luego está el apartado sonoro, que es un sinfín de efectos, con excelentes melodías de fondo y un "surround" que te puede hacer incluso ganar carreras. Una joya tecnológica que, de repente, sacamos de la base y nos lo llevamos donde queramos. ¿Se puede pedir algo más a este juego? Pues si tenías los DLC en Wii U y lo exprimiste, quizá pienses que sí... pero al probarlo sabes que es el mejor Kart que existe, y que hay que tenerlo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Rápidos, fluidos, definidos y llenos de magia. Una maravilla.

Diversión ★★★★
Es el rey, como siempre, pero con más modos que nunca.

Sonido ★★★★
El envolvente impresiona y las melodías son una pasada.

Duración ★★★★
Con tanto circuito y cilindrada, más el online, batallas... dura.

(+) El modo batalla. El número de circuitos. El online. Tenerlo tan pronto en Switch.

(−) El grueso del juego ya existía en Wii U. Aún echamos de menos el caballito de Wii.

Nuestra opinión

El resultado de pulir una edición casi perfecta

Toda Switch debe tener este juego, incluso habiendo "quemado" la versión de Wii U. Es una joya, que funciona incluso para los más novatos, que dura infinito y que eleva el término diversión.

Te gustará...

Más que... Mario Kart 8 (Wii U)
Y más que... Fast RMX (Switch)



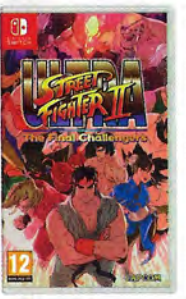
Total

96

EL DATO
30 años han pasado desde que la recreativa del primer Street Fighter vio la luz.

Ultra Street Fighter II The Final Challengers

El maestro vuelve con su mejor traje.



12

Género **Lucha**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-2**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los mejores luchadores del planeta, se enfrentan en un torneo alrededor del mundo para demostrar quién es el más fuerte... Aunque la mano negra de M. Bison y la organización Shadaloo podrían estar detrás. .

Cuando Super Nintendo estrenó Street Fighter II supimos que el fin de los salones recreativos había comenzado. El cerebro de la bestia arrasó en ventas con este juegazo, de jugabilidad imbatible y personajes carismáticos, que 25 años después aún nos encanta disfrutar. Más allá de las consolas virtuales, poder revivirlo en alta definición era un sueño, si además lo hacemos con las posibilidades de Switch, sólo podemos decir...

¡Hadoken!

Esta mítica pista de sonido vuelve a sonar con fuerza tras no tener Street Fighter en N64, Gamecube, Wii ni Wii U. ¿Y cómo vuelve? Pues con todo lo que tuvo en su día... y un poco más. Ante nosotros, un variado plantel de personajes para disputar luchas uno contra uno, y al mejor de tres rounds. Tres golpes de patada, tres golpes de puñetazo y un buen abanico de magias que combinan giros de dirección con algún botón. Todo esto, que es un clásico, viene de esta saga y estamos ante la versión más actualizada de la segunda parte, la que reescribió el género. Para llevarlo a nuestros días (y a un público nuevo y joven) lo primero era lavarle la cara, de modo que tenemos **unos redibujados graficazos en FullHD**, animados con mimo, que harán las delicias de cualquier aficionado al género. Además, ahora



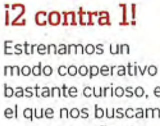




El mítico plantel vuelve a la palestra, con sus pintas del Super Street Fighter de Super Nintendo, y con algunos invitados: Evil Ryu, Violent Ken... y el temible Akuma.



Las magias clásicas se hacen igual que siempre. De hecho, la jugabilidad es prácticamente calcada a la del juego original, y sigue siendo el punto fuerte.



¡2 contra 1!

Estrenamos un modo cooperativo bastante curioso, en el que nos buscamos un acompañante para luchar contra los pesos pesados del juego: Violent Ken, Evil Ryu, M. Bison y Akuma.



LA SALUD es compartida. Eso quiere decir que, aunque no nos toquen, podemos perder el combate si golpean mucho a nuestro compañero.

LA PROPIA consola puede controlar a nuestro aliado. Es una forma de disfrutar del modo aún jugando solo, pero se pierde prácticamente toda la gracia.



Los movimientos súper pueden decidir la partida. Si lo hacen, este espectacular destello aparece en pantalla y se nos suman 10.000 pts.



Los escenarios se localizan en ciudades reales y corresponden a luchadores concretos. Desde el modo versus podemos elegir libremente.

EL ARCADE SUPER STREET FIGHTER II TURBO ES LA BASE DE ESTA NUEVA VERSIÓN, QUE LUCE MEJOR QUE NUNCA.

podemos alterar los colores de los luchadores a nuestro antojo, y eso que cada uno ya viene con 10 combinaciones predefinidas.

The World Warriors

Ryu, Ken, Blanca, Chun Li... **pocas sagas tienen un listado de personajes tan tremendamente conocido**. ¡Ni de Super Mario recitamos tantos nombres de carrerilla! Los dos protagonistas principales, de maestro común, sí tienen bastantes habilidades similares, pero por lo demás hablamos de un plantel que, aún hoy, resulta fantásticamente variado, sobre todo tras la penúltima actualización de plantilla: el pack de 4 que se conoció como The New Challengers. Con los T. Hawk, Dee Jay, Cammy y Fei Long se cerró el plantel en Super Nintendo. Ahora llegan tres nuevos, dos de ellos nunca vistos en un SFII. Al difícil Akuma lo acompañan Evil Ryu y Violent Ken. Personajes que, aunque beben mucho de sus formas originales, tienen nuevos y desafiantes matices en el control. Para saber más de su historia lo mejor es, como siempre, completar el juego. Vuelven los "endings" especiales para cada personaje, en los que se nos cuenta qué será de ellos después del campeonato mundial. Y no es una forma de hablar... ¡Ryu se la pasa en avión!

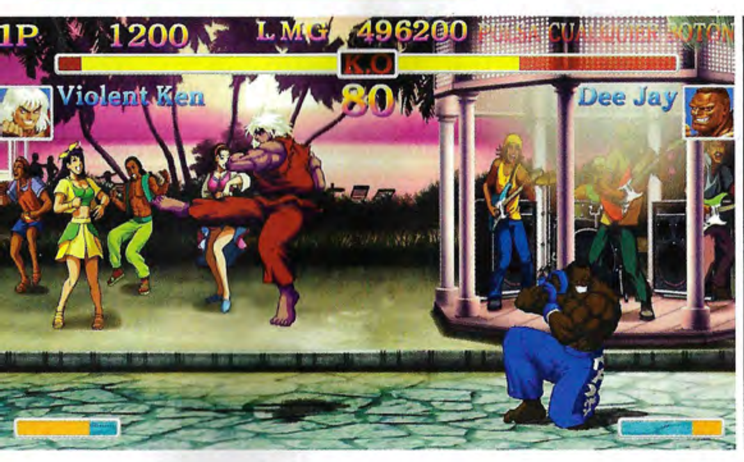
Paraíso retro

El juego está lleno de detalles dedicados a los fieles desde el original. El más conocido es el de poner los gráficos con el estilo retro. Pero es que se puede hacer lo mismo con el sonido... y de forma independiente. Por aquí nos hemos hecho fans de poner gráficos de hoy y melodías de ayer.





Combina como quieras gráficos y sonidos nuevos o viejos. ¡Gracias, Capcom!





¡En primera persona!

Como si con la genial experiencia de lucha clásica no nos valiese, Capcom se ha sacado de la manga un subjuego con el que pretende aprovechar los Joy-Con y sus sensores de movimiento. El resultado es un extraño modo en el que, a lo DBZ de Wii, hacemos las magias nosotros mismos... lo curioso es que en los títulos de Goku y compañía la cosa fue bastante mejor.



Entrena un rato para saber bien las posturas de cada magia, y apréndelas.



Empieza por el modo principiante para cogerle el truco. Pronto no tendrás rival.



Usa diferentes golpes, haz combos y, al final, usa los puntos para potenciarte.



M. Bison te espera, y también hay modo horda, para ver lo que aguantas.



Un libro de ilustraciones digital era el secreto mejor guardado de esta edición tan increíble del mito. Más de 250 páginas que encierran... ¡más de 1400 imágenes en HD!

Akuma es un ser temible, y el más duro del juego. Sin embargo, no es tan usado en los combates porque es más difícil de dominar que el resto. En parte, seguro, porque ha sido el último en llegar. Dale una oportunidad.

Cada enfrentamiento del modo arcade nos lleva al país del contrincante. Entre ellos, España, con un Vega que se llevó bastantes monedas de 5 duros de la época, y que en la primera versión no era controlable.

Más allá del 1 vs. 1

Dominar el arcade en dificultad Leyenda, y con todos los personajes, tiene su punto, pero la chispa de un juego de lucha está en jugar con otra gente. Para ello tenemos algunos modos, empezando por el conocido "Here comes a New Challenger!", y es que cualquiera puede coger un segundo mando y entrar en nuestra partida a combatir contra nosotros. Ese

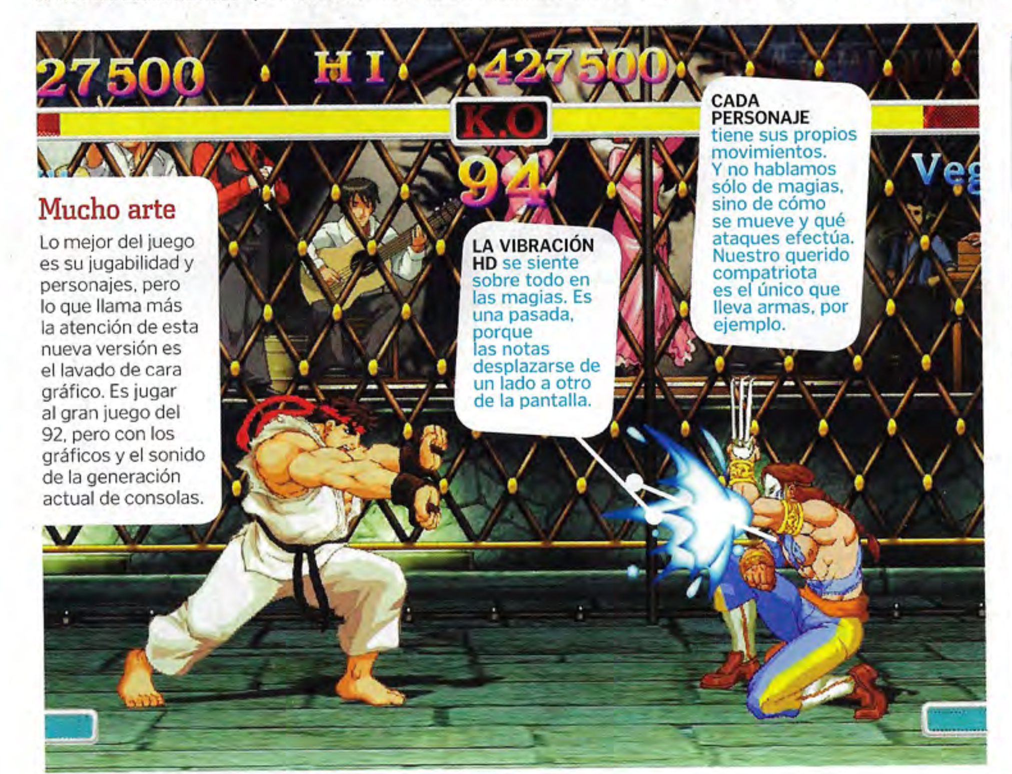




Evil Ryu es la forma oscura del protagonista de la saga. En ella, ha perdido el control del Satsui no Hado, que está latente en él desde su primera lucha con Sagat.



Violent Ken también es más rápido y con movimientos más poderosos. En este caso, lo que le ha ocurrido es que M. Bison le ha lavado el cerebro. ¡Qué horror!



Mucho arte

Lo mejor del juego es su jugabilidad y personajes, pero lo que llama más la atención de esta nueva versión es el lavado de cara gráfico. Es jugar al gran juego del 92, pero con los gráficos y el sonido de la generación actual de consolas.

Street Fighter Maker

Una de las guerras de la época era tener el mayor plantel de personajes posible. Para ello, las compañías ponían muchos luchadores clónicos, o sea, que se movían y controlaban igual, pero lucían diferente. Ahora tenemos nosotros el poder para alterar la apariencia de toda la plantilla.



Creamos una versión del personaje, la guardamos, y luego elegimos ese color.

LOS NUEVOS MODOS SE AGRADECEN, AUNQUE SON ANECDÓTICOS COMPARADOS CON EL ARCADE, EL VERSUS Y EL ONLINE.

punto tan arcade se puede disfrutar con otra Switch que nos rete o sin comprar más consolas ni mandos, ya que **un par de Joy-Con bastan para disfrutar del multijugador**. Si no te haces al stick o a la cruceta de botones, el Mando Pro te está esperando. Todo vale para disfrutar de un multijugador online que aún no hemos podido probar, pero que, si es tan fluido como jugar en casa, estaremos ante uno de esos títulos que nos dará meses y meses de pura diversión. Más allá de estos modos, se ha innovado con un cooperativo... que no termina de funcionar: el sistema es incómodo, y las opciones muy limitadas. Peor aún es el nuevo Camino del Hado, en el que los movimientos no responden bien, los gráficos son un horror y, básicamente, no tiene sentido. Vamos, que tras probarlos estaremos deseando volver a los modos versus o arcade, que son los de siempre, pero viéndose como nunca. Porque sí, es un más de lo mismo en HD, pero de la mejor versión (y con online) de un inmortal que sigue siendo el rey.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Es una delicia ver a este plantel dibujado con tanto detalle.

Diversión ★★★★
Sentó las bases del género y aún funciona como siempre.

Multijugador ★★★
Estrena cooperativo, tiene local y online... pero faltan torneos.

Duración ★★★
El Arcade y el Camino del Hado son cortos... pero el online no.

El aspecto gráfico. Las opciones de colores, estilo y sonido. Su brutal jugabilidad.

El Camino del Hado estropea el conjunto. Ojalá tuviera los torneos de SNES.

Nuestra opinión

Un pata más de un catálogo de ensueño

Aunque falten modos y los nuevos no funcionen, tener Street Fighter II en Switch, con estos graficazos, con más personajes y con online es una maravilla que no te puedes perder.

Te gustará...

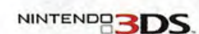
Más que... ACA NEOGEO: GAROU

Y más que... Super Street Fighter IV 3D Ed.

Total

88

EL DATO
Dos personajes protagonistas... y decenas de secundarios y unidades reclutables.







Género **RPG-Táctico**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **44,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Las sombras acechan Valentia. Tras siglos de paz entre los dioses Duma y Mila, sus reinos se ven enfrentados poniendo en peligro el equilibrio de todo el continente.

Fire Emblem Echoes
Shadows of Valentia

Un gran clásico, desde una nueva mirada.

Intelligent Systems ha rizado el rizado creando una nueva versión de su propio juego de 1992. Se han basado en **Fire Emblem Gaiden** (que no salió de Japón) para ofrecer a los fans de los **RPG-Tácticos** la aventura más arriesgada de las muchas y maravillosas con las que Fire Emblem nos está deleitando. Probablemente sirva, además, como cierre fantástico a la saga en nuestras 3DS, ofreciendo un relato crudo y repleto de matices.

Más que un remake

Son tantas las novedades que ofrece este nuevo título, que hacen que la etiqueta de remake sea una simple anécdota para referirnos al inmenso trabajo que se ha hecho. Y es que, incluso los más fieles a la saga, quedarán sorprendidos por la profundidad de la jugabilidad, a la que se han añadido secciones de exploración de mazmorras que amplían la sensación de libertad y acción. Pero, ¿dónde estamos esta vez? Esta "nueva" aventura nos pone en la piel de Alm y Celica, dos jóvenes que, tras criarse juntos, se ven separados por las trompetas de guerra.
No volverán a encontrarse hasta muchos años después, y lo harán en el campo de batalla, con Alm liderando los Libertadores y Celica a un grupo de intrépidos magos. Sus historias se cruzarán en las pantallas de nuestras 3DS, dejándonos alternar entre ellas según avancen los acontecimientos. Junto a ellos, como siempre, decenas de carismáticos secundarios y enemigos. **Todo con un matiz más oscuro de lo habitual**, con una complejas interacciones y decisiones de los personajes, giros de guión, cruentas batallas, traiciones y alianzas. De hecho, no todos son buenos o malos en esta aventura...



➲ **Cada enfrentamiento** entre unidades se recrea con una espectacular escena. Aunque en este nuevo Fire Emblem vemos muchas veces animarse a los personajes.



➲ **Durante los combates** hay que prestar atención al terreno, ya que puede ofrecernos ventajas o inconvenientes. Ocultos en los árboles no nos alcanzarán.

DURANTE EL COMBATE, la pantalla inferior nos muestra la información de cada una de las unidades, aliadas o enemigas.

LA PANTALLA SUPERIOR muestra el mapa de batalla y a todas las unidades del combate. Presta atención al terreno.

LA VISTA en tercera persona en las mazmorras recrea el mundo de Fire Emblem como nunca antes lo habíamos visto.

EL MAPA en la pantalla táctil nos ayuda a no perdernos en los entornos 3D. Además, ofrece info sobre la posición de los enemigos.

➲ **Alm es un joven de pueblo** que un buen día se ve arrastrado hacia la guerra. Tendrá que liderar a los Libertadores.

TODOS LOS TEXTOS SE HAN TRADUCIDO AL CASTELLANO, MIENTRAS LAS VOCES ESTÁN BIEN INTERPRETADAS EN INGLÉS.

Explora y combate

La principal novedad al desarrollo habitual es que podemos manejar a los protagonistas en tiempo real sobre escenarios tridimensionales. Estos eventos de exploración aparecen a lo largo del mapa, y nos permiten subir de nivel en combates por turnos no muy largos, así como encontrar objetos para nuestro inventario.

Nos movemos por ciudades, castillos o mazmorras, y en ellos podemos hablar con personajes y explorar las estancias por completo.

En los combates se mantiene intacta la genial esencia de la saga, con sus enfrentamientos tácticos por turnos. Eso sí, en esta entrega **usar magias o habilidades consume salud**... ¡así que hay que pensárselo todo aún más! El terreno es también esencial, dependiendo de donde nos encontremos, las unidades tendrán ventajas o debilidades frente a los adversarios, convirtiendo cada combate en un ejercicio de estrategia muy satisfactorio. Y si eres novato y pierdes muchas unidades en combate... descuida, está la opción de que tus grandes ➲

Progresa en la vida

Cada unidad puede cambiar de clase partiendo de su trabajo de inicio. Cuando suben de nivel podemos hacerles crecer en estadística y mejoras, algo esencial para triunfar en los combates. Por otra parte, en mazmorras y castillos hay las estatuas de la diosa Mila. No dejes ninguna sin visitar para poder mejorar a tu equipo y hacer ofrendas para recuperar fuerzas.



➲ **La conexión con los amiibo** se realiza también a través de estas estatuas.





Amplía aún más tu experiencia en Valentia

Además de la inmensa aventura original, podemos adquirir nada menos que cinco packs de contenido descargable: Guerreros novatos, Héroes intrépidos, Altares perdidos, Libertadores y Amigos de Cipher. En total 22 elementos nuevos, y pueden adquirirse juntos a un precio especial. Gracias a ellos tendremos nuevas mazmorras, clases exclusivas, más mapas e incluso un prólogo de la historia. Pero además... ¡hay extras gratuitos por tiempo limitado! Para conseguirlos hay que avanzar en la aventura, así que... ¡a correr!





La aventura crece aún más gracias a los packs de contenido descargable.





Nuevas localizaciones nos llevarán, además, a conseguir más experiencia.

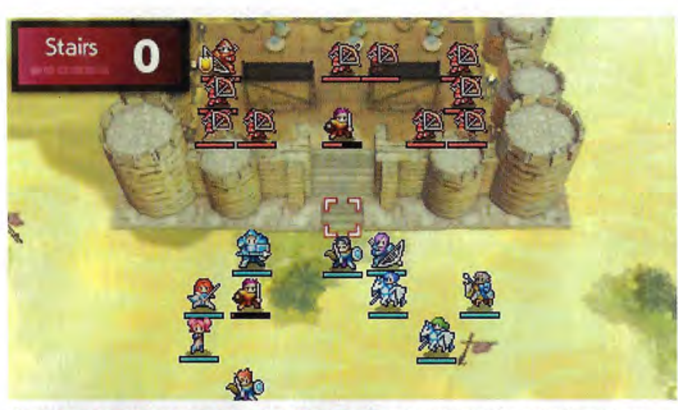


Los recursos narrativos son esenciales en la trama. Las escenas animadas vienen con el sello del Studio Khara, famosos por su trabajo en Evangelion.

médicos los hagan volver tras la batalla. Bueno, o quizá la actives aunque seas un experto, ya que estamos ante uno de los juegos más difíciles de la saga. No tanto por los retos de cada batalla, sino por lo lento que crecen las estadísticas y la experiencia de nuestras unidades. Más que nunca, **hay que tener mucho cuidado con las combinaciones** de personajes que hagamos para no frustrar la aventura. Seguro que los más experimentados se lo pasan en grande creando combinaciones atípicas (y con todas las opciones de cambio de clases), pero si llegas de nuevas, mejor equilibrar mucho al equipo. En cualquier caso, para facilitar un poco las cosas, contamos con la Rueda de Mila, un artilugio que

Celica es la heroína de la aventura. Creció junto a Alm, pero la guerra les separó. Se reencontrarán en el campo de batalla.





Los combates en fortalezas y edificaciones son mucho más complicados, ya que los enemigos pueden tendernos trampas desde posiciones elevadas.



Al explorar las mazmorras nos encontramos con diferentes enemigos. Al tocarlos entramos en combate y, tras cada uno de ellos, adquirimos experiencia.



Bebiendo de las fuentes de las mazmorras subimos las estadísticas de nuestras unidades. Nos las dejes pasar.



Hay técnicas especiales que aprendemos al usar muchos objetos en combate. Pero ojo, restan salud.

Llevar un grupo equilibrado es lo ideal. Caballeros, magos, arqueros y sanadores tienen su importancia propia.



Explorar cada rincón es fundamental, ya que las recompensas no abundan y necesitamos el mejor equipo.

Afinidades

Durante las batallas, los personajes mantendrán conversaciones entre ellos dependiendo del nivel de afinidad. Esto permitirá que sus estadísticas mejoren cuando estén cerca. En las tramas secundarias también influye, ya que, una vez avanzado en el juego, dependiendo de las interacciones, podrán tener diferentes finales.



ES DESAFIANTE Y EXIGENTE. LOS PERSONAJES SUBEN DESPACIO SUS ATRIBUTOS, LO QUE ACENTÚA EL RETO.

nos permite regresar en el tiempo en el campo de batalla para deshacer acciones.

Más juego aún

Junto a todas estas novedades, además podremos aprovecharnos de los amiibo de Alm y Celica para jugar una mazmorra extra, y también viene con streetpass, para que intercambiemos datos con otros jugadores. Por si fuera poco, Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia tendrá mucho contenido descargable adicional. Como en el caso de Zelda, hablamos de aprovechar un mundo increíble para contar aún más, ya que es un juegazo realmente inmenso, más que a la altura de los anteriores. Es interesante, posee voz y carisma propios y deja el listón muy alto de cara a las futuras entregas que estén por venir. Sin duda, es un broche de oro que sirve para cerrar (salvo sorpresas) la increíble etapa que ha vivido esta saga en nuestras 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Todo el carisma de Fire Emblem, potenciado por el 3D.

Diversión ★★★★
Desafiante. A medida que avanzamos engancha más y más.

Sonido ★★★
Las voces (en inglés) aportan dramatismo a la historia.

Duración ★★★★
Cientos de horas aún sin contar con el contenido descargable.

Las nuevas secciones en tres dimensiones. Todo lo que hace de él un Fire Emblem.

El contenido descargable es un gasto extra considerable, aunque no obligatorio.

Nuestra opinión

Tiene lo mejor de lo de siempre y va más allá

Empezar un Fire Emblem es no poder parar: historia, dificultad, estrategia, duración... Éste, además, tiene varias novedades jugables que pueden marcar la pauta para siguientes entregas.

Te gustará...

Igual que... Fire Emblem Awakening

Más que... Stella Glow

Total

93

EL DATO
Aunque parezca mentira, el grueso del juego ha sido creado por sólo 4 personas. ¡Menudos artistas!

Nintendo eShop



Género **Aventura**
Compañía **Lizardcube**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
www.dotemu.com



Argumento
Tras derrotar al Dragón Meka, Wonder Boy se ve transformado en un lagarto. Deberá encontrar a otros cinco dragones hasta poder recuperar su forma humana.

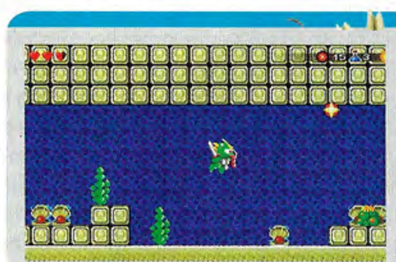
Wonder Boy The Dragon's Trap

Este aventurero está hecho un fiera.

Master System fue una consola que rivalizó duramente con NES (allá por los 80 y 90) y tuvo grandes juegos, como Wonder Boy III: The Dragon's Trap. Por las vueltas que da la vida, ese título llega lustros después a una consola de Nintendo, la increíble Switch, remozado para estar acorde a los nuevos tiempos. Eso sí, la aventura es la misma: tenemos que **atravesar la inhóspita Monster Land** para pasar por las diferentes transformaciones de nuestro héroe: lagarto, ratón, piraña, león y halcón.

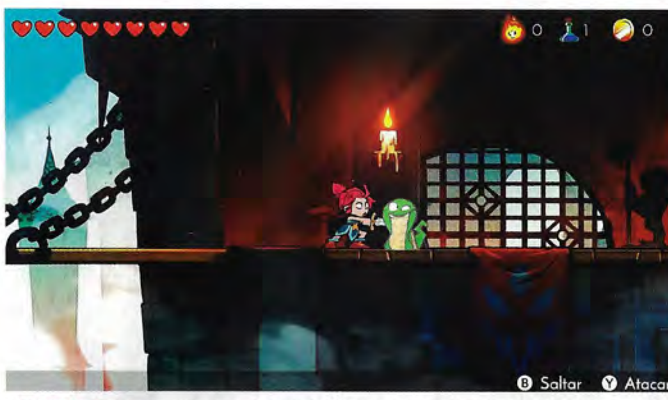
¿Rol o plataformas?

¡Un poco de todo! Si algo caracteriza a este juego es que, aunque debemos saltar mucho y con precisión, lo hacemos acompañados de **toques roleros como armas y armaduras** (que aumentan nuestro ataque y defensa), pociones que recuperan nuestra salud automáticamente, o un medidor de vida a base de corazones, al más puro estilo Zelda. Además, hemos de explorar los escenarios para encontrar rutas nuevas, ya que el entorno es abierto... pero con caminos a los que no podremos acceder en un principio. ¿Y cómo la haremos? ¡Con



El Wonder de antes
Con pulsar un botón podemos activar los gráficos antiguos del juego, así como la música. Como veis, hoy resultan mucho más básicos, pero en su momento supusieron uno de los mejores despliegues visuales de la Master System.





➲**Wonder Girl** es un extra que se ha introducido en esta versión: ¡podemos jugar como chica en vez de chico! No afecta mucho, ya que somos humanos poco tiempo...



➲**Los dragones** esperan al final de cada área grande. Tenemos que derrotarlos para ganar cada transformación. Tienen mecánicas previsibles, pero son correosos.



De armas tomar

Al eliminar enemigos podemos obtener dinero para comprar pociones, armas o armaduras, pero también ataques especiales de un sólo uso.

La bestia que hay en ti

Las transformaciones alteran constantemente nuestras posibilidades en la partida. El más limitado es el lagarto, ya que sólo dispara llamas, pero los otros dan más juego. El león rompe bloques especiales y la piraña bucea. Mira los otros dos "bichejos":



➲**El ratón** puede correr por algunas paredes y techos. Es débil... ¡Pero mono!



➲**El halcón** es la última transformación y trae un buen premio: ¡nos permite volar!

APRENDER A USAR CADA ANIMAL Y LAS ARMAS QUE ENCONTRAMOS ES IMPRESCINDIBLE PARA AVANZAR.

las metamorfosis! Cuando somos transformados "por exigencias del guión" adquirimos habilidades únicas según el animal, como bucear o colgar del techo. El uso de ellas en el momento y lugar apropiados nos permitirá seguir avanzando.

Gráficos con garra

Si bien todo el desarrollo calca salto por salto el del original, ahora contamos con gráficos nuevos (¡y también los originales pulsando un botón!) que tienen **un maravilloso estilo de cómic**, y están currados al detalle. Lo mismo pasa con la música, que trae remezclas mucho más detalladas y tarareables. Además, hay algunas mejoras en la experiencia, como la gestión del inventario, o unas tiendas más detalladas y divertidas en las que se explica cada ítem. Por desgracia, también hereda ciertos errores, como una duración algo escasita para los tiempos que corren, y un control algo duro a la hora que atacar. Aún así, si eres jugón veterano o amante de las buenas plataformas, en Monster Land encontrarás tu hogar.

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★★
Los fondos, las animaciones y el colorido son un gustazo.

➲Diversión ★★★
Mola explorar, descubrir y desbloquear. El control, mejorable.

➲Sonido ★★★
¡Vaya "remixes" se han marcado! Solo faltan más efectos.

➲Duración ★★
A pesar de tener zonas secretas, se pasa en un par de días.

El alucinante despliegue visual. El juego que dan las transformaciones del héroe.

A veces cuesta controlar al prota con precisión en los ataques. Se hace algo corto.

Nuestra opinión

Un ejemplo de remake bien hecho

Con esta "capa de pintura" puedes disfrutar de un juego icónico que ha aguantado bien el paso del tiempo. No es muy largo, ni preciso en el control, pero tiene una personalidad que atrapa.

Te gustará...

Igual que... Shovel Knight

Menos que... Zelda BOTW

Total

84

EL DATO
Gracias a la potencia de Switch, los mundos de esta versión son casi 13 veces más grandes que los de Wii U.

Nintendo eShop





Género **Sandbox**
Compañía **Mojang**
Jugadores **1-8**
Precio **29,99 €**
www.minecraft.net



Argumento
¿Qué es Minecraft? Es mejor preguntarse qué no es Minecraft. Y es que este juego nos permite crear un universo lleno de posibilidades. Casi hablamos de que, sea cual sea el juego que quieras, podrás construirlo.

Minecraft Nintendo Switch Edition

Crea tu propia aventura allá donde quieras.

Cuando Marcus Persson lanzó Minecraft en 2011, seguro que no tenía ni idea de hasta dónde llegaría su creación. Con el paso de los años, el juego de mundo abierto por excelencia ha crecido hasta límites inimaginables. Ahora llega a Switch, y podemos adelantar algo: **es la mejor versión de todas**.

¡A construir!

Decir qué tipo de juego es Minecraft es algo complicado. La creación de Persson y su equipo es tan única que pone en nuestras manos la tarea de definir el género del propio juego. ¿Queréis un juego de exploración, aventura, construcción o supervivencia? Sólo tenéis que crearlo, poner vuestras reglas y modelarlo a vuestro gusto. Esa es la gracia de Minecraft, **no hay límites más allá de vuestra imaginación**... y de la paciencia que tengáis.

Lo básico de Minecraft es recorrer el mundo recolectando materiales para crear estructuras y objetos. Una vez tenemos un buen puñado de elementos podremos empezar a construir, todo de una forma bastante lógica. Por ejemplo, si queremos una puerta para nuestra casa, tendremos que conseguir madera; si queremos poner ventanas, tendremos que fundir arena para conseguir cristal... La lista de materiales es interminable, así como la diversión. Y es que no todo va sobre construir,



Multijugador
Minecraft es un juego que os robará cientos de horas, pero su universo se expande tanto online para 8 jugadores como en modo local para 4 usuarios. Eso sí, habrá que comprar mandos, porque los Joy-Con sueltos no son compatibles.

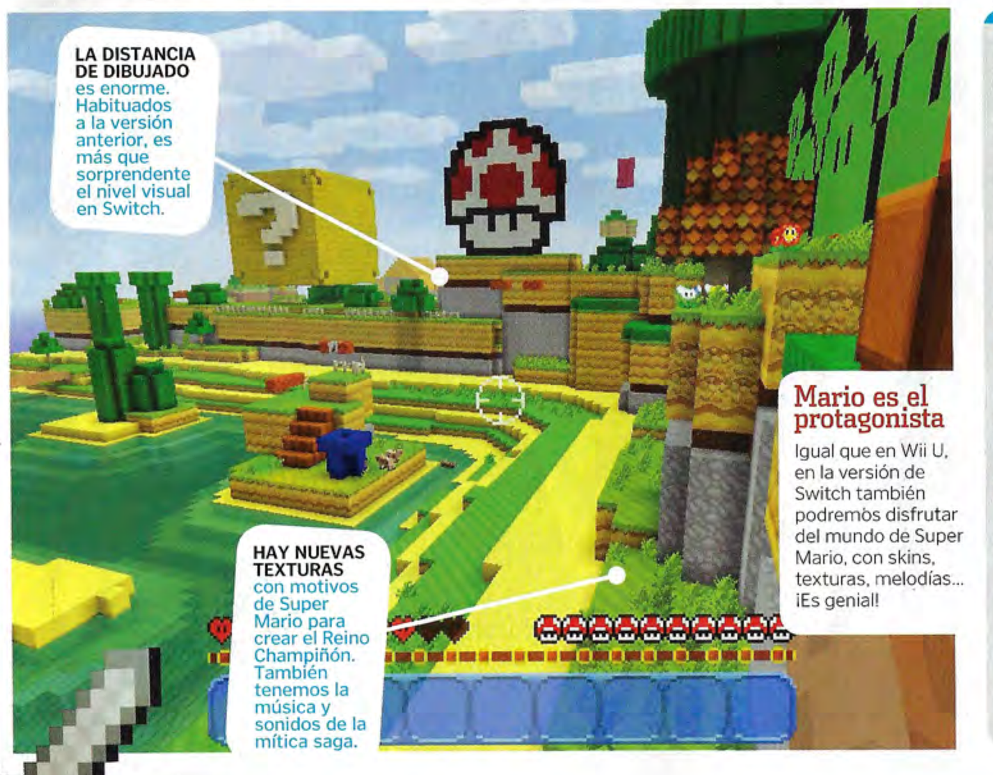




En sobremesa o portátil, Minecraft es una experiencia genial y tremendamente divertida. Poder jugar allá donde queramos es lo que convierte en única a esta versión.



La pantalla táctil de Switch se puede utilizar para navegar por los menús y agilizar el proceso de creación de materiales y objetos, algo que se agradece.



LA DISTANCIA DE DIBUJADO es enorme. Habituados a la versión anterior, es más que sorprendente el nivel visual en Switch.

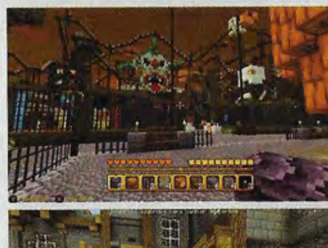
HAY NUEVAS TEXTURAS con motivos de Super Mario para crear el Reino Champiñón. También tenemos la música y sonidos de la mítica saga.

Mario es el protagonista

Igual que en Wii U, en la versión de Switch también podremos disfrutar del mundo de Super Mario, con skins, texturas, melodías... ¡Es genial!

Diseña tu propio juego

Nada más empezar se nos pregunta qué modo queremos. Podemos elegir si queremos vivir aventuras y crear un refugio para sobrevivir a los monstruos que nos acosarán en la noche o, simplemente, disfrutar construyendo. Las posibilidades son ilimitadas. Lo mejor es que, todo lo que creemos podremos compartirlo en internet.





El modo supervivencia nos pondrá las cosas muy difíciles en individual y online.

LA LIBERTAD ES LA SEÑA DE IDENTIDAD DE UN JUEGO QUE LLEGA A SWITCH EN SU MEJOR VERSIÓN.

también podremos crear partidas en las que, con amigos, explorar los rincones del mundo de Minecraft y combatir a los monstruos.

Expande la diversión

Los gráficos de Minecraft en Switch son fabulosos, con una distancia de dibujado muy apropiada y **unos mundos que son muchísimo más grandes que en Wii U**. Hablando de la anterior consola de Nintendo, los creadores han prometido actualizar la versión de Switch para permitirnos importar nuestros mundos de la versión de Wii U. Eso sí, aún no han dado fecha para esta actualización. Otra novedad es el tamaño del mapa en Wii U era de 864x864 mientras que en Switch es de 3072x3072, un aumento considerable que nos permite construir muchísimo más. Minecraft es un fenómeno mundial, uno de los juegos más vendidos, y hasta una obra de museo (tiene una exposición en el MoMA). Este juego es, más que otras cosa, **combustible para nuestra imaginación,** y sólo tiene dos límites: el tamaño del mundo y nuestra creatividad.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Ha mejorado respecto a Wii U y los mundos son enormes.

Diversión ★★★
Tiene la esencia del clásico. Genial en multi, pero da tirones.

Sonido ★★
Música pegadiza y con temas reinterpretados de Super Mario.

Duración ★★★★
Infinita gracias a sus modos de juego y las actualizaciones.

Poder jugar donde queramos. El mundo de Mario. Mucho más grande que en antes.

No poder importar partidas de Wii U desde el principio fastidia si ya lo tenías.

Nuestra opinión

Sigue siendo Minecraft, pero mucho mejor.

Poder llevar Minecraft en el bolsillo es una experiencia única. El juego está cargado de modos jugables y seguirá recibiendo contenido gracias a las actualizaciones. ¿Qué más se puede pedir?

Te gustará...

Más que...



Minecraft Wii U Edition

Más que...



Terraria Wii U

Total

89



➲**El abanico de modos y opciones** es enorme, y resultan aún más divertidos con amigos. En online, además, contamos con una liga muy competitiva.



➲**Según hayamos jugado** nos premiarán con créditos, que luego podremos usar para personalizar el juego. Los diálogos son divertidos... pero todo está "in English".









Género **Puzle**
Compañía **Sega**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.sega.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Un puzle completo a más no poder, ideal para el multijugador, y que encaja genial en Switch. Si pruebas la demo ya te atrapa.

Total
88

Puyo Puyo Tetris

Cuando redondo encaja sobre cuadrado.

Dos de los puzles más grandes de la historia, Tetris y Puyo Puyo, han unido sus fuerzas y desafíos para crear uno de los títulos más completos que ha dado el género. No sólo podemos disfrutar de los dos puzles por separado, sino que, además, Sega se ha sacado de la manga muchísimas propuestas que, combinando ambos estilos, los hace encajar tan bien como sus propias piezas.

Para no parar de jugar

Como siempre, en Tetris tenemos que formar líneas horizontales encajando tetriminos, cuantas más por turno, mejor. En Puyo Puyo, además de unir cuatro "gotas" del mismo color, debemos encadenar varias uniones consecutivas para fastidiar al rival. Pero esto es sólo la base, ya que contamos con una **enorme variedad de modos y opciones**. En "adventure" tenemos 70 fases guiadas por unos divertidos (e ingleses) diálogos entre los personajes, también hay retos especiales, partidas contra la consola, un modo en el que se alternan los estilos a cada pocos segundos, otro lleno de ítems especiales, otro más en el que completar jugadas específicas y, como guinda, el loco modo fusión, que va lanzando piezas de ambos puzles en el mismo panel. Menos los retos y la historia, **todo es disfrutable en un increíble multijugador local y online**. Ah, y además está plagado de desbloqueables. ¡No le falta de nada!



➲**En el modo "Swap"** se cambia el modo de juego y el panel cada cierto tiempo. El anterior se queda en pausa mientras tanto.



ROL
NIPPON ICHI
26 DE MAYO

Disgaea 5 Complete

A tortas (y risas) en el Inframundo

La saga estrella de Nippon Ichi regresará a una consola de Nintendo 9 años después de que DS recibiera su primera entrega. Lo hará con la versión más completa posible de la última aventura de estos personajes.

Rol estratégico

Como de costumbre, las claves de este juego de rol táctico serán su elaborada historia, una inmensa duración y, por encima de todo, **unos interminables combates por turnos**, tan exigentes como estratégicos, en los que manejaremos a un nutrido grupo de héroes. La tropa será liderada por Killia y Seraphina y las batallas tendrán lugar en una suerte de tableros con casillas de distintos efectos. La trama estará repleta de hilarantes diálogos, y nos llevará hasta el Inframundo para derrotar al Emperador Void Dark. En el camino, luchar constantemente para subir de nivel, y establecer alianzas con otros personajes, será vital para afrontar con garantías los duelos más exigentes. Más lucha que exploración en un JRPG, que está a punto de llegar, y que tiene una pinta increíble.



Sabor japonés

La estética, el estilo de juego y el alocado argumento, elevarán a su máxima expresión el término JRPG. Lo mejor de todo es que podremos disfrutar de la aventura en cualquier parte, gracias a las posibilidades portátiles de Nintendo Switch, todo un punto a favor de esta versión "total" de Disgaea 5.

Primera impresión

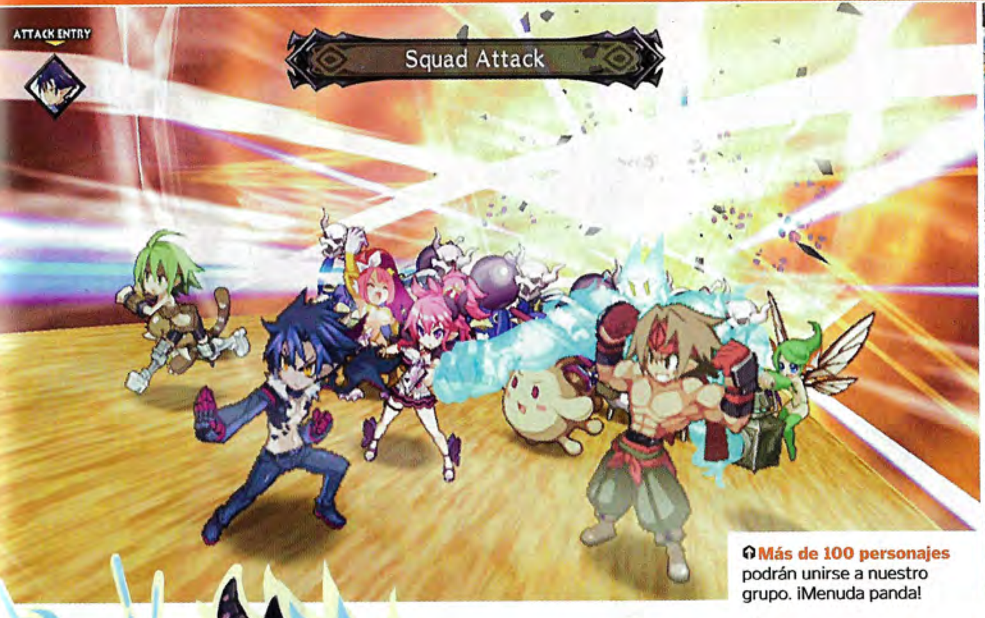


- **Sus elaborados combates.**
- **Estará en inglés.**





pág 58
EVER OASIS



Más de 100 personajes podrán unirse a nuestro grupo. ¡Menuda panda!





KILLIA, EL PROTAGONISTA, SERÁ UN DEMONIO CON SED DE VENGANZA, SENTIMIENTO SOBRE EL QUE GIRARÁ LA TRAMA DE LA AVENTURA.



Los combates, muy tácticos, serán los protagonistas de este genial juego de rol.



LUCHA SIN CUARTEL

Los particulares combates de la serie Disgaea alcanzan su máxima expresión en esta entrega, que vuelve a cautivarnos por su cuidado aspecto, y su hilarante sentido del humor. Lástima el idioma, pero otro gran RPG que llega a Switch.



La vegetación luchará por sobrevivir en un gran desierto. ¡Somos su última esperanza!

NINTENDO 3DS

- ROL
- NINTENDO
- 23 DE JUNIO



Ever Oasis

Un remanso de paz en el desierto.

Un gran equipo

Grezzo, autores de las increíbles adaptaciones para 3DS de los dos Zelda de N64, es el estudio responsable de este prometedor juego. Con él pretenden dar el salto a conseguir un estilo propio.

En el vasto y rico ecosistema que componen los RPG en 3DS aún hay lugar para lo inexplorado, para descubrir nuevos y rebosantes oasis. Así lo ve el productor Koichi Ishii, creador nada menos que de **Heroes of Mana**, y muy involucrado en los Final Fantasy. Ya hemos probado su última creación, y damos fe de que la belleza de este nuevo mundo promete dejarnos de piedra.

Un nuevo comienzo

Un oscuro mal asola estas áridas tierras y la tarea principal del protagonista será la de construir desde cero el último de los oasis. Podremos personalizar nombre y género y contaremos con la ayuda de Esna, uno de los últimos espíritus del agua. Para llevar a cabo nuestra misión, recorreremos un enorme mapa mientras, entre otras cosas, conseguimos materiales y aliados. Algunos de ellos se instalarán en nuestro oasis (montando sus propios negocios que podremos ubicar), mientras otros nos acompañarán siempre, poniendo sus armas y habilidades al servicio de unos intensos combates en tiempo real. Esta **genial mezcla de rol tradicional y gestión de relaciones** y recursos, estará acompañada por un precioso apartado gráfico. Impresiona tanto el diseño de personajes, como la amplitud y colorido de unos parajes... a los que ya estamos deseando volver.

Primera impresión

La mezcla de géneros y el gran trabajo artístico.

Habrá que ver la profundidad de los combates.

LOS VISITANTES DE NUESTRO OASIS PODRÁN ELEGIR INSTALARSE EN ÉL.











Los combates serán en tiempo real, muy al estilo de los de la saga Zelda.







La estética estará muy cuidada, y tanto personajes como escenarios tendrán un alto nivel de detalle y colorido.

Tendremos visita muy a menudo. Si lo hacemos bien, muchos turistas se quedarán a vivir.



Esna, el espíritu del agua, y Tethu, un Seedling, serán los protagonistas de esta aventura. Ambos se comunicarán a través de un dispositivo remoto.



Las tiendas serán parte fundamental de nuestro oasis. ¡Habrá que ayudar a sus dueños!



UN OASIS DE VARIEDAD

Las mecánicas clásicas de los juegos de rol (la exploración, las mazmorras, el combate...) parece que estarán muy bien integradas con la construcción y gestión de recursos de nuestro oasis. ¡Y además estará el tema de la relación entre habitantes!



La historia de Sonic



Tras 26 años, el erizo azul sigue siendo un icono, y este año volverá a correr en Switch.





+info

Yuji Naka y Naoto Oshima son los creadores de Sonic. Dos talentos que, cuando en 1991 crearon al erizo, seguro que no imaginaron hasta dónde llegaría.

Los videojuegos son arte, pero también un negocio. Las empresas gastan mucho dinero en crear consolas y videojuegos para entretenernos, pero hay que rentabilizar la inversión. En 1985, Nintendo dominaba el mercado de las consolas con NES y, además, lanzó Super Mario Bros., el juego de plataformas que lo cambió todo. Ese mismo año, SEGA lanzó Master System, una consola de sobremesa que partía con desventaja frente a la máquina de Nintendo, que ya tenía una buena base de usuarios. SEGA, buscando que la gente se pasara a su sistema, creó Alex Kid, un intento de imitar a Mario que, aunque fue un gran juego, no consiguió eclipsar al fontanero de Nintendo, que siguió reinando durante la década de los 80. **SEGA necesitaba una mascota** que le plantara cara, un icono. Ante esta necesidad, nació el erizo azul más famoso de la historia. Nació Sonic.

El nacimiento de un mito

En 1988, SEGA lanzó Mega Drive. Con esta consola se adelantaron dos años a la nueva generación de Nintendo (SNES saldría en 1990). **Mega Drive era una máquina poderosa, pero no tenía la pegada suficiente** como para contrarrestar el éxito de una nueva consola de Nintendo. Los diseñadores de SEGA experimentaron con varios personajes, pero el ganador terminó siendo un erizo azul con zapatillas, obra de Naoto Oshima. Yuji Naka se encargó de la programación del juego y nació, no sólo el erizo, sino el Sonic Team, un estudio creado para hacer juegos de Sonic y que a día de hoy sigue existiendo.
Sin embargo, no era suficiente el haber encontrado a su mascota,



Sonic The Hedgehog rompió todos los moldes. El diseño de niveles, los colores, el sonido, la rapidez... Forma parte de los 3D Classics de 3DS.



Sonic Adventure 2 Battle nos deslumbró en GameCube. Fue una reedición de la entrega de DreamCast y uno de los grandes juegos del erizo.

Más rápido en América que en Europa

Sonic nació para demostrar la potencia de Mega Drive, pero en Europa no la disfrutamos tanto debido a la frecuencia de nuestras teles. Teníamos más resolución, pero menor tasa de refresco que en América o Japón. 10 Hz que, en este caso, se notaban mucho.



Cronología destacada en Nintendo (fechas de Japón)

- 2001 Game Boy Advance Sonic Advance



- 2001 GameCube Sonic Adventure 2 Battle



- 2002 Game Cube Sonic Mega Collection



- 2005 GameCube Sonic Heroes






EL DATO
Gracias a Sonic, SEGA consiguió plantarle cara a Nintendo. La primera entrega vendió más de 15 millones.



Sonic Heroes fue el primer juego multiplataforma de la saga. La principal característica de esta entrega fue que podíamos controlar a tres personajes y cambiar entre ellos en cualquier momento.

SEGA necesitaba que Sonic demostrara la potencia de Mega Drive y por eso se creó un juego en el que **la velocidad era la mecánica principal**. La jugada les salió redonda, ya que no sólo introdujeron un elemento diferenciador en el género de las plataformas, sino que encontraron la manera de poder decirle al mundo "nuestra máquina es superior". De hecho, ahí empezó la "guerra de consolas", una feroz batalla entre ambas compañías japonesas de la que quedaron para la eternidad eslóganes como "Genesis" (que así se llamaba Mega Drive en Estados Unidos) "hace lo que Nintendo no puede".



Más personajes se fueron sumando con cada entrega, algunos más populares que otros.

Nintendo volvió a ganar

Sonic era el arma definitiva de SEGA contra Nintendo y, aunque es cierto que ayudó a que Mega Drive vendiera genial (sobre todo en comparación con Master System), cuando SNES salió, **Mario volvió a conquistar el género**. Sí, los niveles de Sonic (sobre todo en Sonic The Hedgehog 2 y 3) eran imaginativos, el diseño era fantástico y los escenarios se retorcían para deleitar al jugador que los recorría a toda velocidad... pero Mario era imparable y las entregas de SNES dejaban el listón altísimo

Una carrera de fondo hacia las 3D

A Sonic se le daban bien las 2D, pero el paso a las 3D se le atragantó, mientras Mario se adaptó a las mil maravillas. En años de intentos se salpicaron buenos juegos poligonales.



EL LOOP DE GREEN HILL es, probablemente, casi tan famoso como el propio erizo. Fue parte del primer juego y un icono de cualquier edición, sea en 2 o 3 dimensiones.



EL NUEVO GREEN HILL siempre lució bien al coger profundidad, y se veía que era el escenario que tenían más dominado. Este año lo tendremos por duplicado.



SONIC BLACK KNIGHT fue un cambio radical. La historia era interesante, pero excesivamente corta, y la jugabilidad se hacía pesada. Eso sí, seguía siendo un juego rapidísimo.



SONIC GENERATIONS es una de las mejores entregas en 3D y una gran inspiración para el futuro Sonic Forces. No fue una revolución, pero sí un juego muy redondo.



SONIC UNLEASHED es un juego que no agradó a todos, pero ofreció una jugabilidad interesante (cambiaba según fuera de día o de noche) y un nuevo Sonic más oscuro.

ERA EL ICONO DE LA COMPETENCIA, PERO NINTENDO PRONTO TUVO A LA MASCOTA DE SU GRAN RIVAL EN SUS PLATAFORMAS HASTA EL PUNTO DE ABSORBERLA.

• 2005
DS
Sonic Rush



• 2005
GameCube
Shadow The Hedgehog



• 2006
Game Boy Advance
Sonic The Hedgehog Genesis



• 2007
Wii
Sonic y los Anillos Secretos





Sonic Colors es, para muchos, el mejor juego de Sonic en 3D. Mantenía la esencia de los juegos en 2D, pero con novedades que lo hacían único. Una auténtica joya.



All Stars Racing no es el primer juego de carreras de Sonic. SEGA lo intentó con Sonic Drift y Sonic R, pero All Stars Racing adelantó por la derecha a los anteriores.

incluso en Super Mario World 2, protagonizado por Yoshi y Baby Mario. Fueron los mejores años para Sonic, pero el erizo dio palos de ciego durante la siguiente generación, ya que SEGA quiso experimentar con las 3D en una Saturn incapaz de manejar polígonos. **Con Dreamcast, Sonic remontó el vuelo, pero ya era tarde**. En 2001 ocurrió lo impensable. Sonic Advance se lanzó en GBA y, con el erizo corriendo por los circuitos de una máquina de Nintendo, terminó el sueño de SEGA en el mercado de las consolas. A partir de ahí, SEGA empezó a lanzar una entrega tras otra, sobre todo en consolas de Nintendo, que definitivamente se había hecho con todo. Por un lado, sus juegos de Mario y, por el otro, tenía a su mítico rival haciendo juegos de Sonic para sus máquinas. Tras "perder" a Sonic, SEGA se seguía enfrentando con el problema del paso a las tres dimensiones. La compañía japonesa coqueteó con la idea en Saturn y, aunque en Dreamcast les salió un gran juego (Sonic Adventure), las siguientes entregas de la franquicia dejaron mucho que desear. La velocidad es una pieza clave para entender un juego de Sonic, y en 3D era complicado debido a la potencia de entonces y a los cambios que se debían hacer en el diseño. No cuajaba un buen juego de plataformas. Con el paso de los años, fueron adaptándose mejor, lo que nos ha permitido gozar con Sonic Generations y algunas de las mecánicas de juegos como Unleashed o Black Knight, así como con Sonic Colors, posiblemente el mejor juego de Sonic en 3D. Como curiosidad, hay que mencionar Sonic Chronicles, un RPG por turnos creado por BioWare, que llegó sólo a Nintendo DS. Al final **Sonic no sólo recaló en consolas de Nintendo, sino que tiene varias entregas exclusivas**. El siguiente paso estaba claro: unir a Mario y Sonic en un juego, y así se hizo en 2007 con Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos. Que curiosamente son juegos de SEGA con Mario en sus filas. Las dos mascotas más populares de los videojuegos pasaron a competir de forma amistosa con el único objetivo de divertir a los jugadores. Además, se trata de una alianza con gancho, ya que ambos personajes tienen muchísimo carisma, y que sigue muy viva.

Sonic y Mario hacen las paces

Aunque Sonic ya llevaba unos cuantos años corriendo por los circuitos de las consolas de Nintendo, no fue hasta 2007 (con Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos) cuando los dos iconos se dejaron ver juntos en un juego. Desde entonces, hemos visto más de un título protagonizado por ambos, pero si nos tenemos que quedar con uno es con Super Smash Bros. Brawl, donde Sonic se convirtió casi en coprotagonista junto a Mario. ¡Quién lo iba a decir!



LOS JUEGOS OLÍMPICOS sirvieron para que las dos "mascotas" firmasen la paz.



EN LOS SUPER SMASH BROS. Sonic es un personaje clave. Tiene hasta amiibo.

• 2008
DS
Sonic Chronicles



• 2008
Wii
Sonic Unleashed



• 2010
Wii, DS
Sonic Colors



• 2010
Wii
Sonic All Stars Racing







Sonic Forces es el juego que debe devolver al erizo al lugar que le corresponde. Parece que beberá de Generations, y eso es genial.

SONIC LO HA PASADO MAL, Y HA DADO TUMBOS DURANTE MUCHOS AÑOS, PERO SEGA POR FIN VUELVE A TOMARSE EN SERIO A SU ICÓNICA MASCOTA.

Un futuro esperanzador

Aunque Sonic lleva unos años sin estar a su mejor nivel (la saga Boom no es nada querida por los fans), **este 2017 promete mucho** gracias a dos títulos muy esperanzadores: Sonic Mania, una vuelta a los orígenes, y Sonic Forces, con el que esperan volver a repetir la jugada de Generations. Ambos los podremos disfrutar en Nintendo Switch, la máquina Nintendo que dará más vida al icono de SEGA.



+info

Mark Cerny es el diseñador de la arquitectura de PS4, pero ha trabajado en juegos como Crash Bandicoot, Spyro, Jack & Daxter... y Sonic the Hedgehog 2.

Sonic the Hedgehog 4 NO AUTORIZADO

En Super Nintendo apareció uno de los juegos "pirata" más populares de la historia. Se trataba de una cuarta entrega de Sonic programada por un grupo peruano. Y... ¡aparecía Mario!



Sonic en la eShop

Gracias a la CV de 3DS y WiiU podemos disfrutar de buena parte de la historia del erizo, y además están los nuevos. Aquí tenéis una lista de lo más destacado.

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
SONIC THE HEDGEHOG	1991	Mega Drive	3DS	4,49€
SONIC THE HEDGEHOG 2	1992	Mega Drive	3DS	4,99€
SONIC BLAST	1996	Game Gear	3DS	4,99€
SONIC GENERATIONS	2011	3DS		24,99€
SONIC & ALL-STARS RACING T.	2012	3DS-Wii U		39,99/49,99€
SONIC LOST WORLD	2013	3DS-Wii U		39,99/49,99€
SONIC BOOM EL CRISTAL ROTO	2014	3DS		39,99€

Sonic también organiza carreras de Karts

Nintendo no sólo creó los mejores juegos de plataformas en 2D, sino que también demostró que se podía alcanzar la perfección "con polígonos": Super Mario 64 y Mario Kart 64 lo dejaron claro. Además, fue la compañía que inventó eso de organizar carreras de Karts con los personajes de sus juegos, algo que otras mascotas imitaron, Crash Bandicoot (PlayStation) y el propio Sonic. Entre todos destaca Sonic & All-Stars Racing Transformed... aunque al lado de MK8 Deluxe sabe a aperitivo.



TUVO MUCHAS SUPERFICIES y los vehículos se adaptaban a todas ellas.



FUE DE LOS PRIMEROS títulos de Wii U, adelantándose a Mario Kart 8.



LOS "KARTS" tuvieron diseños variados, inspirados en los personajes.

Y PARA EL FUTURO...

• 2011
3DS
Sonic
Generations



• 2017
Switch
Sonic
Mania



• 2017
Switch
Sonic
Forces



10 clásicos de lucha ONE vs. ONE para sistemas Nintendo.

El lanzamiento de ARMS y Ultra SF II: The Final Challengers es la excusa perfecta para recordar otros grandes juegos de lucha para consolas Nintendo.





URBAN CHAMPION NES

Inspirándose en Boxing (una de las populares Game & Watch de la casa), Shigeru Miyamoto produjo este precursor de la lucha VS para Famicom en 1984 (a NES llegaría en 1986). Aunque su mecánica era muy limitada (zurrarse contra la CPU, o un segundo jugador, frente a sucesivos edificios), tenía buenas ideas, como la posibilidad de hacer fintas y la participación de unos vecinos que... ¡nos lanzaban macetas! Arika firmó un curioso port para 3DS en 2011.



DRAGON BALL Z: SUPER BUTODEN SNES

El cartucho que empujó a Bandai España a convertirse en distribuidor de videojuegos, después de que muchas tiendas y hasta videoclubes se hicieran de oro importando el original japonés: se llegaron a pedir hasta 18.000 ptas (más de 100 euros) por él. En plena fiebre por Dragon Ball, nadie quería perderse la oportunidad de ejecutar "ondas vitales" a lo SFII frente a Piccolo o Cell.

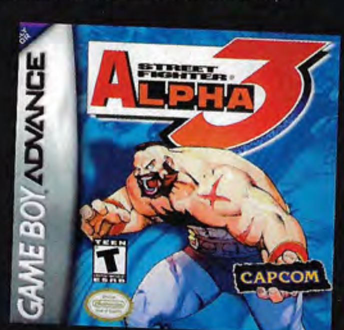






STREET FIGHTER ALPHA 3 GBA

Final Fight One ya había demostrado que la pequeña GBA era capaz de lograr proezas colosales, pero Crawfish Int fue un paso mas allá en 2002 al producir este impresionante port. Perdió algunos escenarios, pero conservó todos los luchadores y, lo que era mejor, la esencia de la recreativa. Magistral.



STREET FIGHTER II SNES

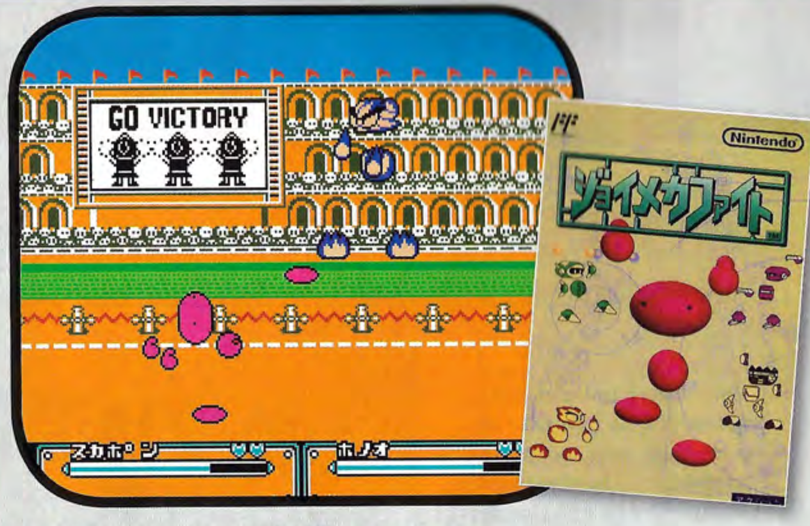
En plena rivalidad entre Nintendo y Sega, SNES dio un golpe maestro al ser la primera en añadir a su catálogo el arcade de lucha que sentó las bases del género. Nada volvió a ser igual desde la primera vez que ejecutamos un hadoken frente al televisor de casa. Aquella experiencia nos acompañará hasta la tumba.





KILLER INSTINCT SNES

Rare se puso el mundo por montera al adaptar a SNES la espectacular recreativa de lucha que habían fabricado para Midway. El plan inicial era portarlo a N64 pero, tras el retraso en el lanzamiento de la nueva consola, no les tembló el pulso a la hora de llevar a Fulgore, Jago y cía. a la 16 bits de Nintendo. La jugada no les salió nada mal, teniendo en cuenta que vendieron más de tres millones de cartuchos. La secuela de la recreativa sí que apareció finalmente en N64, bajo el título Killer Instict Gold.



JOY MECH FIGHT FAMICOM

Jamás salió de Japón, pero no queríamos dejar fuera esta pequeña maravilla en la que uno o dos jugadores podían encarnar a unos simpáticos robots (hasta 36 personajes distintos, todo un récord en su momento) en un juego de lucha donde no faltaban, claro está, los movimientos especiales. Su único defecto es que salió en 1993, cuando el mercado ya sólo tenía ojos para la SNES. De ahí que no saliera en Occidente.

SUPER SMASH BROS N64

Nintendo nunca había prestado demasiada atención a la lucha, por lo que el lanzamiento de este "todos contra todos", protagonizado por sus mejores personajes, dejó perplejos a los fans del género... hasta que lo probaron. Millones de jugadores cayeron rendidos ante él, dando origen a una longeva franquicia adorada tanto por los jugadores profesionales de eSports, como por los que sólo quieren echarse unas risas con los amigos.





CLAYFIGHTER SNES

Pocos cartuchos han logrado condensar la locura de los 90 como este juego de lucha con personajes renderizados a partir de figuras de arcilla. Una idea demencial, obra de Visual Concepts (el estudio que acabaría alumbrando la actual franquicia NBA 2K), que pareció calar entre los jugadores, ya que dio pie a cuatro secuelas. Los luchadores eran tan grotescos como sus movimientos especiales, pero aún no hemos podido olvidarles. Por algo será.





THE KING OF FIGHTERS '95 GAMEBOY

Nada podía detener a la maravilla portátil de Nintendo, capaz incluso de versionar las mayores leyendas de Neo Geo. Hemos elegido KOF'95, pero también podría haber sido Fatal Fury 2 o Samurai Shodown. Todos ellos conservaban la esencia de los originales, pero protagonizados por luchadores de estética "super deformed".

TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL STARS Wii

Wii tuvo el honor de recibir la única adaptación doméstica de la espectacular recreativa de Eighting, que enfrentaba a lo mejor del universo Capcom con una selección de personajes de Tatsunoko Production, el estudio responsable de animes míticos como Science Ninja Team Gatchaman (en España, La Batalla de los Planetas, o Comando G). Más de un fan acérrimo de la lucha se compró una Wii sólo por disfrutar de este juego.







Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor hará el resto.

Armando Lamadrid

Hola, tengo una cuestión sobre Wii, se que está un poco vieja pero... ¿Se sabe si saldrán más juegos aparte de Just Dance y Skylanders?



Just Dance no deja de salir en Wii año tras año, y además vende bien.

Más de 100 millones de consolas es un mercado tan considerable, que Wii podría llegar a superar a Wii U en cuanto a novedades. La serie Just Dance se hizo súper ventas ahí, y parece que seguirá siendo fiel. El 2017 está teniendo buenas ventas, así que no descartes un 2018. Algo parecido pasa con otros juegos musicales, como Let's Sing, La Voz o incluso Zumba Fitness. ¡Wii aún vive! Pero difícilmente verás otro tipo de juegos...

Sergio Cuadra

Suenan rumores sobre que una nueva entrega de Metroid podría ser anunciada para Switch durante el E3. De ser así, ¿creéis que nos llegaría en 2018?

Es el sueño dorado de toda la comunidad nintendera. Hasta ahora os podemos contar que veremos Super Mario Odyssey en movimiento, y que se disputarán torneos de Splatoon 2 y ARMS. El resto, lo sabréis en el siguiente número...

LOS TEMAS DEL MES

Más Yo-kai, por favor.

Pokémon nos tiene siempre con ganas de más y más, y no paran de llegar preguntas sobre un posible **Pokémon para Switch**. Parece claro que lo que más os interesa es que sea un remake... y es que imaginar un Pokémon clásico con la calidad de Switch es tentador. A buen seguro llegará algún título de la saga, pero paciencia, que no puede salir todo el primer año. El stock de la propia Switch también os tiene locos. Normal, nosotros también la recomendamos a todo el mundo... y cuando van a comprarla ya no quedan. No os preocupéis que habrá para todos. **La reposición es constante**, pero es que la demanda es una pasada. Tampoco os faltarán prácticos y fichas de YO-KAI WATCH en nuestra revista. Nos llueven correos pidiéndonos ayuda y regalos sobre esta saga que, por más que sea nueva, fue de lo más vendido el pasado año en nuestro país. De los cinco primeros, los dos Pokémon y el primer YO-KAI WATCH en la lista. Esto hace que, aunque acaben de llegar nada menos que dos ediciones, no dejéis de preguntar por el resto.

Y algunos diréis, "¿el resto?". Pues es que, curiosamente, los títulos de estos fantasmas salen mucho antes en Japón. Fantasqueletos y Carnánimas salieron en 2014, existe una tercera edición de YO-KAI WATCH 2, ya salió **YO-KAI WATCH 3**, y además existen varios spin-off, de entre los que Watch Busters es que más deseáis que nos llegue. ¡Esperemos que lo haga!





YO-KAI WATCH 3 ya es un éxito en Japón donde, como es habitual, ha salido con una edición doble: Sushi y Tempura.

Nacho Campos

Dijisteis que Mario Odyssey se inspiraba en Mario 64, ¿sabéis qué parecidos tendrá? Un saludo de un lector fanático de esta revista.

Tras varios Super Mario muy clásicos en el desarrollo (tanto los 2D como los 3D), esta edición recuperará la sensación de mundo abierto que tan genial fue en Super Mario 64, y que no vemos desde Super Mario Sunshine.



Super Mario se moverá por... ¡nuestro propio mundo!

Carmen Osuna

Hola a todos. ¿Se pueden canjear los códigos del club nintendo sin canjear? ¿Qué pasó con The Legend of Zelda Shards of Nightmare? ¿Saldrá para Switch? Muchas gracias.

Hace ya un tiempo que el Club Nintendo dejó paso a My Nintendo y, claro, los códigos quedaron inservibles. Con respecto a ese supuesto Zelda, como tantas otras veces fue un falso rumor. Una edición que se suponía iba a ser oscura y realista. El tan comentado Zelda de Wii U fue finalmente



Nintendo®

LA PREGUNTA DEL MES

Pablo Lamo

Aprovechando que recientemente ha salido Breath of the Wild, he pensado en pillarme algún imprescindible de Nintendo 3DS. Así que he encontrado un problema: dudo entre Ocarina of Time o A Link Between Worlds. El precio no importa, porque ambos son Nintendo Selects, también son ambos de aventura pero... ¿cuál elegir? Sólo puedo decantarme por uno.

Siendo dos Zelda, y los dos maravillosos, sí que los distinguen suficientes matices como para tener argumentos a la hora de decidir. Ocarina of Time es el remake de la mítica aventura de N64, mientras A Link Between Worlds es un exclusivo de 3DS, que recoge la magia (y algo más) de aquel juegazo de SNES. El primero es una aventura en tercera persona, de desarrollo más bien guiado, mientras el segundo tiene perspectiva isométrica y ofrece mucha libertad. Ocarina fue uno de los primeros juegos de 3DS y, siendo un remake, con algunas dinámicas de la época; A Link Between Worlds explota a fondo el efecto 3D, con puzles nunca vistos gracias a la posibilidad de pintarnos en las paredes. También depende de si jugaste Ocarina of Time en su día, porque en cuanto a historia (e influencia en la saga) es el gran imprescindible. Sea cual sea tu elección, acertarás.



El estilo visual y jugable recuerda mucho a la edición de SNES, pero el uso de la profundidad 3D lo hizo un título único.



Ocarina of Time marca un punto de inflexión en la saga, y es considerado por muchos el mejor juego de todos los tiempos.

el increíble Breath of the Wild, y no podemos decir que tengamos queja.



Durante mucho se rumoreó sobre cómo sería el Zelda de Wii U.

Darío Hueso

¿Se sabe cuándo saldrá la aplicación del chat de voz de switch? ¿Y del FIFA18? Gracias y saludos.

De ambas cosas sabemos que son un hecho. Por un lado, la aplicación será compatible seguro con Splatoon 2, y su estreno es probable que se produzca junto al esperado multijugador de Switch. Sobre FIFA 18, Electronic Arts ha anunciado que será una edición especialmente diseñada para la nueva consola, así que veremos qué sorpresas trae.



Los jugadores del Barça viajan con Switch, y pronto estarán en FIFA18.

Carlos San José

¿Van a sacar algún DLC para Mario Kart 8 Deluxe? ¡Porque tengo ganas de que salga un Luigi Kitsune!

Resulta que sale el Mario Kart más grande de la historia... ¡y ya le estás pidiendo DLC! De momento no hay planes. Trae todo lo de Wii U (DLC incluidos), más nuevos modos, mapas y personajes... y algo habrá que dejar para las siguientes entregas, ¿no?

Nights Sega

En el nuevo Fire Emblem Echoes, ¿será posible casarse con algún personaje como en Fates y Awakening?

Como de costumbre, las historias amorosas están presentes en la trama, y las relaciones entre personajes influyen mucho, pero esta vez no se producen esos matrimonios.

Alejandro Estepa

¿Tras el cese de la producción de NES Classic Mini es posible una SNES Mini de la que tanto se ha hablado? Si es así, ¿será para este año?

Se han disparado todos los rumores de esta consola, y no nos extraña. De hecho, se llama oficialmente Nintendo Classic Mini: NES. Claramente pueden salir más, y la SNES es la principal candidata... pero no hay confirmación oficial de nada al respecto. Por el momento, seguiremos con nuestra lista de deseos para los juegos que podría incluir.



¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre del Lector



Este mes hemos recibido tal aluvión de emails, que hemos tenido que pedirle un cofre a Link para almacenarlos todos. Al abrirlo, además de la melodía, salió este tesoro de sección.

ToP 10 Wii U

Increíble la participación, e increíble lo reñido que ha estado por zonas.
En la parte baja han habido patadas para colarse en la lista, y se han quedado fuera titulazos por muy poco. Nadie se olvida de Bayonetta 2. Splatoon se ha quedado lejos, tanto del 5º puesto, como del 3º. Y el podio... ¡qué emoción!
Hasta el último email ha sido casi un triple empate... pero Zelda se corona en este top con nada menos que tres ediciones y la medalla de oro.

1. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
2. Mario Kart 8
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Splatoon
5. Bayonetta 2
6. The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
7. Xenoblade Chronicles X
8. Super Mario Maker
9. The Legend of Zelda: Wind Waker HD
10. Nintendo Land



El número uno para vosotros es el juego del momento, el increíble Bretah of the Wild. Además, Twilight Princess HD y Wind Waker HD también entraron.

revistanintendo@gmail.com

El próximo mes ¡Top10 de 3DS!



Mario ha entrado con varios juegos, pero de plataformas sólo el Super Mario Maker. Quedaron fuera Super Mario 3D World y New Super Mario Bros. U.

LA MAZMORRA DEL COLECCIONISTA

Vuestras fotografías son realmente impresionantes. Muchas gracias por los envíos, por las muestras de cariño... ¡y por comprar la revista durante tantos años! De entre todas las fotos, la que más nos ha llegado ha sido la de **Héctor Martínez**, un aficionado a los videojuegos, con especial cariño al universo Nintendo desde siempre.



EL EMAIL DEL MES





Desde el Año I, facilitando el Continue

Entre partida y partida a Switch, sacas algún clásico de la infancia del armario, abres la caja y, junto al cartucho, ahí siguen aquellas páginas que en su día te echaron una mano.

Vuelta a la caja para la próxima. Porque una buena guía en papel vale por varios vídeos, y en aquellos años era nuestra única opción ante un escollo que empezaba el viernes por la tarde, te frenaba durante el finde con tus amigos, y te llevabas a clase el lunes por la mañana en el recreo. En aquellos años, con el Cerebro en clase, y hoy, con Switch en el trabajo, gracias por acompañar y facilitar cada partida. Efectivamente, para tenerlo todo... Revista Nintendo. Larga vida a la revista y al papel.

Brais Garrote

El MURAL del castillo

Entre tantas sagas, The Legend of Zelda es la que más inspira vuestro lado artístico. Tanto es así, que hemos decidido colgar todos los dibujos en una fortaleza de Hyrule, ¡y mirad qué bien quedan! Esperamos muchas más obras para nuestro museo particular, así que, ¡seguid enviando!

Carlos Sosa Pérez

Adriel

Linklexis

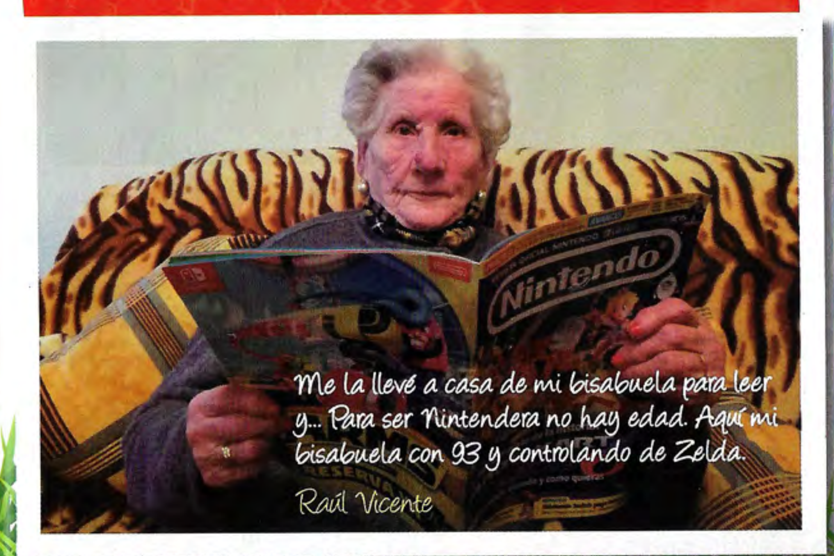
Diego Fernández Álvarez

Guillem Martín

Luis Miguel Soriano

LA IMAGEN DEL MES

Está claro que tenemos lectores de todas las edades, y nos encanta. Muchas gracias, Raúl, por comprarnos, y por prestarle la revista a tu bisabuela. ¡Ojalá le haya gustado!



¡¡¡SEGUID ASÍ!!!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

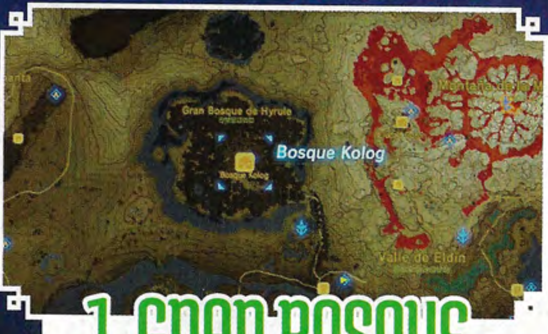
Todo a:

revistanintendo@gmail.com

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

MISIONES SECUNDARIAS: **PARTE III**

En esta última entrega de nuestro Práctico, detallamos la localización de las últimas misiones secundarias y además explicaremos cómo conseguir la Espada Maestra y el Escudo Hyliano, por si no los tienes todavía.



1. GRAN BOSQUE DE HYRULE

En esta zona no sólo podremos completar algunas misiones, sino que conseguiremos la legendaria Espada Maestra, una de las mejores armas del juego.



LOS FÓSILES DE BALLENAS

ALDEANO: Akrah, en la Posta de Idilia.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Al hablar con el grupo de exploradores te pedirán que le lleves una foto de los tres restos de ballenas que están repartidos por Hyrule. Los encontrarás en estos lugares:

- **1ª BALLENA:** En el reino de los Gerudo, junto al Santuario de Awak.
- **2ª BALLENA:** En la esquina más al noroeste del mapa, en el Santuario de Umkoht.
- **3ª BALLENA:** En el norte de la región Eldin.



EL CONEJO LEGENDARIO

KOLOG: Cipp, en el interior del Árbol Deku.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Debes hacerle una foto a un escurridizo **Rupiconejo**. Aparece de forma aleatoria en muchas zonas del juego. Nuestro consejo es viajar a la **Aldea Kakariko** durante la noche y, desde el santuario en lo alto de la montaña, ir hacia el bosque en el que hay una Fuente del gran hada. Suele aparecer **bajo el banderín** que está antes de llegar al bosque. »



» VUELA ALTO, GLOBITO

ALDEANA: Shamae, en la Posta del bosque.
RECOMPENSA: Fragmento de estrella.

Encontrarás a esta aldeana en el muelle de la posada. Al hablar con ella ve hacia el río de más al sur y derrota a algún Octorok para conseguir dos **Globos octorok.** Cuando los tengas vuelve con Shamae y suelta los globos junto al barril para que salga volando.



EL PODER DEL HIELO

KOLOG: Kuoy, dando vueltas alrededor del Árbol Deku.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Debes entregarle a este Kolog un **Cetro abisal**. Este objeto lo dejan caer los enemigos **Invocantis glacial** que están en la Colina de Gongol, justo al este del Castillo de Hyrule. Derrota a cualquiera de ellos para conseguir la vara y entrégala.



LAS PRUEBAS KOLOG

KOLOG: Gingo, dando vueltas alrededor del Árbol Deku.
RECOMPENSA: Trufones vivaces (3).

Al hablar con este Kolog te pedirá que hables con otros tres Kolog para completar tres pruebas diferentes:

- **LA PRUEBA DE FUEGO.** Habla con **Romell** en la parte norte del bosque. Equípate el armamento que te ofrecen al principio y, sin cambiártelo, encuentra el Santuario de Mohmran en la sección de bosque en la que tiene lugar la prueba.
- **EL PODER DEL CONTROL.** Habla con **Magnoll** en la parte suroeste del bosque. El secreto es **usar el poder imán** para localizar unos árboles que tienen unas rocas en su boca, estos árboles te marcan el camino a seguir. Terminarás llegando a una zona en la que tendrás que recoger un **Escudo oxidado** e introducirlo en la boca de un árbol para despejar el camino. Luego haces lo mismo con un cofre.
- **EL PEREGRINAJE:** Habla con **Nokke** en la parte noroeste del bosque. En esta prueba sólo debes seguir al Kolog Acaz sin que te vea hasta llegar al santuario. Ten **cuidado** cuando pases por un árbol que está en el suelo, porque un poco más adelante el Kolog se asustará y correrá hacia atrás.



ACERTIJOS SOBRE HYRULE

KOLOG: Ogal, en lo alto del Árbol Deku.
RECOMPENSA: Diamante.

En esta misión, tu objetivo será el de entregar estos cinco objetos. Procura llevarlos todos a la vez y así te ahorrarás viajes.

- **MANZANA.**
  Recoge alguna de los árboles de la Aldea Kakariko o en las estatuas de la diosa.
- **CALABAZA ROBUSTA.**
  Habla con Lemm junto a su huerta y cómprale una por 20 rupias.
- **SETA ÍGNEA.**
  Encontrarás una detrás del Laboratorio de Hatelia y también muchas más en el Bosque Maestrat que está al norte.
- **TRUCHA ELECTRO.**
  Este raro pez lo encontrarás en la zona más al suroeste del Lago Hebra, justo al noroeste del Poblado Orni.
- **PEZUÑA DE CENTALEÓN.**
  Derrota a cualquier Centaleón del juego para conseguirlo como botín. Es aleatorio, por lo tanto guarda la partida antes de enfrentarte a él para no perder la oportunidad de conseguirlo.



UN REGALO DE LOS MONJES

MONJE: Tras completar el último de los 120 santuarios.
RECOMPENSA: Vestimentas de lo salvaje.

Esta misión se inicia de forma automática al completar **el último de los 120 santuarios** que hay en el juego.
Una vez iniciada, ve al **Templo Olvidado**, que está al este del Gran Bosque de Hyrule, y abre los tres cofres que verás al fondo para conseguir tu recompensa.

LA ESPADA MAESTRA

La Espada Maestra no es el arma más poderosa del juego, pero es prácticamente indestructible y cuando su durabilidad llega a cero sólo tendrás que esperar unos minutos para volver a equipártela. También es el único arma capaz de causar un daño extra a Ganon y los enemigos que están bajo los efectos de su poder.
Para conseguirla, primero debes obtener 13 contenedores de corazón. Ve completando santuarios para conseguir emblemas de la diosa y, cuando tengas cuatro, entrégaselos a cualquier estatua de la diosa a cambio de un contenedor.



Cuando tengas los 13, ve al Gran Bosque de Hyrule. Sitúate en el camino de tierra que ves en la parte este y adéntrate en el bosque. Sigue el camino de antorchas que verás y terminarás junto al gran Árbol Deku. También verás el altar donde se encuentra clavada la Espada Maestra. Acércate y demuestra tu poder para hacerte con ella.

KILTON Y SU TIENDA

Este curioso vendedor es el único que vende la esencia de monstruo, un ingrediente necesario para completar algunas misiones secundarias. En su tienda también podremos venderle miembros de monstruos para que nos dé monedas con las que comprarle valiosos objetos y equipamiento único.
Para desbloquear esta tienda debes viajar a la región Akkala e ir al Lago Calavera, que está al norte. Según miras el mapa, ve al que sería el ojo de la izquierda de la calavera y encontrarás a Kilton durante la noche. Habla con él y la tienda quedará desbloqueada.
Tras la conversación desaparecerá, pero le podrás encontrar durante la noche cerca de las principales ciudades del juego. Para encontrarle con facilidad mira bajo el puente de rocas que lleva hacia la Aldea Arkadia.



2. ELDIN

Es la región de los Goron, y además es la más caliente del juego, por lo que deberás usar un equipamiento especial.



MISIÓN A PRUEBA DE FUEGO

GORON: Masatt, en la Mina meridional.
RECOMPENSA: Armadura ignífuga.

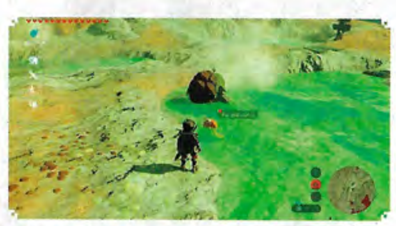
Tendrás que capturar **10 Lagartos ignífugos** de los que corretean por la zona. Asegúrate de acercarte agachado para que no te vean. Si ves que no lo logras, puedes comprar el set de sigilo en la Aldea Kakariko.



CUESTIÓN DE RESPETO

GORON: Hugoro, en la Ciudad Goron.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

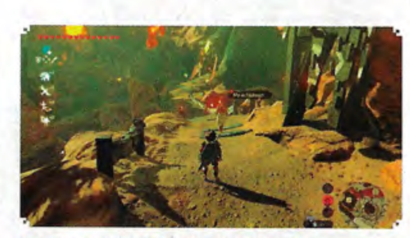
Encontrarás a este Goron dando vueltas por toda la ciudad. Al hablar con él, te pedirá que derrotes a un poderoso **Magmarok** en el Lago Darunia. Para ello, debes atacar a la roca que tiene sobre la cabeza. Si le congelas y le lanzas una bomba le harás caer al suelo. Así podrás atacarle sin problemas.



EL SECRETO DE LA MONTAÑA

GORON: Gorun, bañándose durante el día en las aguas termales al sur de la Ciudad Goron.
RECOMPENSA: Arma Taladrarrocas.

Nada más empezar la misión abre el mapa y ve hacia la montaña que está justo al este, antes de llegar al puente de madera que lleva al volcán principal.
En la parte más alta de la montaña encontrarás una pared agrietada que tendrás que destruir utilizando una de tus bombas. Dentro encontrarás el **Arma Taladrarrocas** y tendrás que enseñársela al joven Goron para completar la misión.



UN NEGOCIO REDONDO

GERUDA: Zameena, en la Ciudad Goron. Sólo si ya completaste la misión principal de los Goron.
RECOMPENSA: 500 rupias.

Tu único objetivo en esta misión es entregar **10 Trozos de ámbar.**
Éste es uno de los minerales que aparece de forma aleatoria cuando se destruye cualquiera de las vetas de minerales que hay en el juego. Ya sabes lo que te toca: dedícate a destruir vetas de mineral hasta obtener los 10 pedazos que necesitas para concluir esta misión.

EL ESCUDO HYLIANO

Es el escudo con más defensa y uno de los objetos secretos del juego. Lo encontrarás en la zona de los calabozos del Castillo de Hyrule. Ve a la zona norte del castillo y sitúate en la entrada de la cueva que da al embarcadero. Desde ahí, escala por la pared de la derecha y esquiva al guardián mientras corres hacia el túnel del fondo para llegar a los calabozos. Crea un bloque de hielo bajo la verja de la entrada para levantarla. En el pasillo, dispara al ojo de la celda de la izquierda y sigue recto. Terminarás llegando a una zona circular en la que verás a un poderoso Hinox esquelético. Su punto débil es el ojo y morirá tras un par de ataques. Al derrotarle, aparecerá el cofre con el legendario Escudo hyliano.





4. CENTRO DE HYRULE

En esta zona encontraremos una gran cantidad de guardianes que intentarán ponernos las cosas difíciles. Pero hemos de llegar al Castillo de Hyrule y rescatar a Zelda. Aquí encontraremos el Escudo hyliano.

LA CRUDA REALIDAD

ALDEANO: Trott, en la Posta de la llanura.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Necesitas un **trozo de Carne de caza XXL**. Puedes conseguirla como botín de algunos animales grandes, como los alces o los búfalos de la región de Akkala. Cómo el botín es aleatorio, es mejor guardar la partida antes de cazar al animal, por si acaso no la soltase.



A POR EL CABALLO BLANCO

ALDEANO: Tonfar, en la Posta de la llanura.
RECOMPENSA: Silla real y Brida real.

Antes de iniciar esta misión es recomendable comprar el **set de sigilo** en la Aldea Kakariko y, si quieres que sea más fácil, tener mejorada tu barra de vigor. Ve a la Colina de Saffus (al noroeste de la posta) y encontrarás el caballo blanco que te piden. Acércate muy despacio para que no huya y, cuando estés cuerpo a cuerpo, pulsa A y luego pulsa L repetidas veces hasta domarlo.



Al noroeste de Hyrule, es una zona secundaria, pero podremos conseguir el mejor equipamiento del juego y algunos sets secretos.

AMOR DE MADRE

ALDEANA: Harunie, en la casa de más al sur de la Aldea Arkadia.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Durante la noche, ve hacia la casa que está más al sur de la aldea, y sitúate bajo su ventana trasera. Desde ahí escucha una conversación entre Harunie y su marido. Ve a la tienda de Kilton para comprar una Esencia de monstruo y cocínala junto a un Trigo de Tabanta, una Manteca de cabra y una Caña de azúcar (todo en el Poblado Orni) para obtener un **Pastelito de monstruo**. Entrégaselo a la mujer para completar la misión. En una misión del Centro de Hyrule necesitas otro de estos pastelitos, por lo que puedes aprovechar para cocinar dos. También debes hacerle una foto a Kilton para completar la última misión.



CAPRICHOS DE NUEVO RICO

ALDEANO: Hagg, en la Aldea Arkadia.
RECOMPENSA: Una Rupia plateada y una Rupia roja.

Tras hablar con Hagg en el borde de la aldea vuela hasta la zona que te indica y destruye a dos **guardianes caminante**. Ataca a sus piernas hasta rompérselas para que queden aturdidos y podrás atacarles fácilmente.



TODO POR MI HERMANITA

ALDEANO: Jana, Posta de Akkala sur.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

El primer paso en esta misión será hablar con Jana y entregarle un **Bulbo robusto**. Este elemento se encuentra en las montañas de esta misma región. Cuando se lo vayas a entregar tienes que decirle que estás de viaje, así podrás avanzar en la misión. Ahora habla con Gleesa (en esta misma posada) para conseguir información sobre sus insectos favoritos. Luego habla con Jana. Finalmente tendrás que capturar tres tipos de libélulas y hablar con Jana, Gleesa y de nuevo con Jana.

- **LIBÉLULA ÍGNEA:** en las montañas de Akkala.
- **LIBÉLULA GÉLIDA:** en los Confines de Tabanta y en el Centro de Hyrule.
- **LIBÉLULA ELECTRO:** en la Meseta del trueno, al este de la Torre de las colinas.



UN INDIVIDUO SOSPECHOSO

ALDEANO: Hozlar, en la Posta de Akkala este.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Simplemente debes entregarle una fotografía de Kilton. Si seguiste nuestro consejo en la misión Amor de madre, ya debes tenerla, por lo que ve hasta él y entrégasela.

¡MI HÉROE!

ALDEANA: Elaiza, en la Posta de la llanura.
RECOMPENSA: Fragmento de estrella.

Para completar esta misión te hará falta tener la **Espada Maestra.** Si la tienes, habla con la mujer que está bajo el árbol cerca de la posada y dile que es el héroe al que estaba esperando.

RECETAS DE LA REALEZA

ALDEANO: Gotter, en la Posta del río.
RECOMPENSA: Rupia plateada (3).

Se completa en la misma zona que la siguiente misión, por lo que es mejor completarlas a la vez.



LAS ARMAS SECRETAS

ALDEANA: Parcy, en la Posta del río.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Inicia esta misión y la anterior, ve a la parte norte del **Castillo de Hyrule** para llegar al embarcadero y seguir hasta la **biblioteca.** Ahora derrota a todos los enemigos y **lee la dos recetas** (sobre una mesa, y en un atril en uno de los pasillos superiores). Luego ve por el camino que está más arriba de la biblioteca hasta la armería. Sube por la escalera de tu derecha para llegar a otro pasillo y, en el primer cruce, ve hasta el fondo del lado izquierdo. Rompe la pared de rocas agrietadas y coge la **Espada de la guardia.** Viaja al Poblado orni y compra tres frutas diferentes, Trigo de Taban y Caña de azúcar. Junta los ingredientes para cocinar un Pastel de frutas y, si tienes el Pastelito de monstruo extra de la misión Amor de madre, vuelve a la Posta para entregar los objetos.



UN TESORO SUMERGIDO

ALDEANO: Izro, desde la posta ve hacia el oeste para encontrarle junto a un río.
RECOMPENSA: Espada de caballero.

Habla con Izro y usa el **módulo imán** para sacar el cofre del fondo del río. Ábrelo para recoger la espada. Habla con Izro y elige la opción que quieras: cada una tiene un diálogo diferente.

LOGRAR RESISTENCIA AL FUEGO

En la zona de Eldin se encuentra una de las cuatro bestias divinas a las que tenemos que liberar para completar la misión principal correctamente. Toda esta región se encuentra en una montaña en la que el fuego es constante y tendrás que ir bien preparado. Viaja a la Posta de la montaña, situada en el camino de entrada a la zona Eldin que está justo al sur. Habla con una mujer llamada a Sitta para comprar Elixires ignífugos por 50 rupias. Ten en cuenta que cada uno sólo dura 6 minutos y 10 segundos.
Ve hacia el camino de la montaña y bebe uno de estos elixires. Corre siguiendo el camino hasta llegar a la Ciudad gorony y, en la tienda de equipamiento que verás a la derecha, nada más entrar, podrás comprar el equipamiento ignífugo. Este equipamiento no sólo es necesario para sobrevivir en Eldin, sino que también te hará falta para completar la mazmorra de la bestia divina.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

¿Seguís perdidos en Hyrule? ¡Nosotros no queremos salir! Y cuanto más recorremos este mágico universo con más sorpresas nos encontramos. Aquí van algunas...

¿Y VOSOTROS? Seguro que Breath of the Wild no ha dejado de sorprenderos.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además ganar un amiibo, enviadnos captura y texto a revistanintendo@gmail.com, o publicadlas en Twitter con el hashtag #RevistaOficialNintendo o #CuriosidadesZelda.
¡Esperamos vuestras vivencias por Hyrule!

La importancia de las máscaras.

Las máscaras no sólo otorgan ciertas propiedades a Link, también **sirven para camuflarse** entre los enemigos en los que esté basada la máscara. Incluso adoptarás la postura y movimientos de quien represente la máscara.



Comida censurada.

Esto de la cocina puede darnos muchas alegrías... Y algún que otro disgusto. Por suerte, podemos **evitar malos tragos**, ya que al cocinar un plato que pudiese resultar vomitivo verás que aparecerá pixelado en el inventario y recibirá el nombre de Comida sospechosa.



Link al natural.

Si te quitas toda la ropa y hablas con algunos NPC tendrás conversaciones únicas.
Las féminas actuarán de forma bastante avergonzada mientras que Obab (el NPC al que le entregas las Semillas Kolog) alabará la libertad que supone ir sin ropa.



¡Trágate esa Octorok!

Cuando te encuentres con un Octorok, espera a que esté aspirando el aire del entorno y en ese momento deja una bomba en el suelo. **Al tragársela explotará** en su interior y le derrotarás con un solo impacto.



El terror de los cucos.

Al igual que en anteriores juegos de la saga, el hecho de golpear a los cucos que verás, por ejemplo, en la Aldea Kakariko, tiene sus consecuencias. Procura **no golpear a un mismo cuco varias veces** seguidas o lo pasarás mal...



Paralizar a los enemigos que van a caballo.

Si usar tu poder de paralizar en algún enemigo que vaya montado a caballo verás que el enemigo queda **paralizado en el aire** mientras que el caballo sigue cabalgando. ¡Mola!





Variaciones en las conversaciones.

Muchos de los NPC que hay en el juego tienen **diferentes diálogos** si les hablas estando subidos sobre alguna superficie de su casa, como por ejemplo la cama o la mesa, e incluso otros serán de lo más grosero por el simple hecho de hablarles por el lado incorrecto del mostrador.



La luna carmesí.

Todos los días a las 22:00 podemos ver cómo sale la luna por el lado este del mapa, concretamente por la región de Akkala. De forma aleatoria esta luna puede resultar ser una Luna carmesí. **Esta luna tiene la propiedad de resucitar a todos los enemigos** que hayas derrotado en los diferentes campamentos del juego y también añadirá cualidades únicas a los alimentos que cocines antes de que, a las 23:55, vuelva a convertirse en una luna normal.



La lluvia en Hyrule.

Es una pesadilla. Hasta los aldeanos correrán a refugiarse al menor atisbo de lluvia y si intentas hablar con ellos te responderán con conversaciones únicas. Si ves a algún vendedor corriendo bajo la lluvia habla con él para **comprarle objetos a precio rebajado.** La lluvia también genera de forma dinámica charcos que desaparecerán poco a poco cuando salgan los primeros rayos de sol. Los **murciélagos de fuego morirán** de forma instantánea en cuanto comience a llover.



Perros rastreadores de tesoros.

Junto a la entrada de cada una de las posadas del juego encontraremos unos perros a los que podemos acercarnos para ver como **en su cabeza aparece un corazón.** Cuando aparezca, dale de comer algún trozo de carne y podrás seguirle hasta algún tesoro enterrado.



Diferentes mensajes de "FIN DE LA PARTIDA".

Dependiendo de si mueres de forma normal o por ataques de hielo, fuego o rayo, aparecerá un mensaje de FIN DE PARTIDA de un color u otro.



Cómo hacerte un "selfie".

Activa la **cámara de la Piedra sheikah**, pulsa X y luego toma una foto como lo harías normalmente. Puedes incluso realizar cuatro posturas diferentes al mover el stick izquierdo y también si pulsas ZL y mueves el mismo stick.



El poder de las tapas de cacerola

Este escudo tan básico tiene la propiedad de **devolver los rayos de los guardianes** sin perder durabilidad. Si vas a ir a cazar guardianes para conseguir sus materiales no dudes en llevar alguna de estas tapas para derrotarle de una forma fácil y rápida.



Arreglar el equipamiento oxidado.

En el juego existen escudos y espadas de tipo oxidado. Si encuentras uno de estos equipamientos y quieres dejarlo como nuevo **busca un Octorok** y, cuando veas que comienza a absorber, lanza el equipamiento oxidado en cuestión para que te lo devuelva como nuevo.



Cocinar directamente en el suelo.

Cuando viajes por las zonas más calurosas del juego podrás dejar caer la comida directamente al suelo para que se cocine y así conseguirá propiedades extra que te ayudarán a resistir el clima de esa zona.



¡NO TE PIERDAS! Regalamos un amiibo del juego a la curiosidad que más nos guste.

¿Algo te ha sorprendido en tu periplo por Hyrule? ¿Has descubierto un uso nuevo para un arma, un animal desconocido? ¡Cuéntanoslo y podrás granar un amiibo de Breath of The Wild!



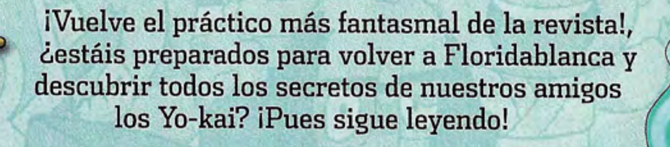






Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com





YO-KAI WATCH 2 CARNÁNIMAS FANTASQUELETOS

¡Vuelve el práctico más fantasmal de la revista!, ¿estáis preparados para volver a Floridablanca y descubrir todos los secretos de nuestros amigos los Yo-kai? ¡Pues sigue leyendo!

PORTALES MÍSTICOS

A lo largo de nuestra aventura descubriremos diferentes Portales Místicos, gracias a ellos obtendremos jugosas recompensas. ¡Aquí tienes la localización de algunos!

PORTAL 1



En **Floridablanca Norte,** en el **cruce de la panadería.** Este portal se encuentra exactamente detrás del edificio del **Banco Cerdibank** de la calle antes mencionada. Recordad que para que aparezca tendremos que utilizar **la lente** de nuestro **Yo-kai Watch**.

PORTAL 2



Este portal se encuentra ubicado en **Floridablanca Norte**, en la **Avenida Triángulo**. Exactamente a la izquierda del **Centro cívico**, subiendo por la calle de la izquierda del **SúperHiper**, justo antes de llegar al **callejón de detrás** de la tienda.

PORTAL 3



Para llegar a este Portal Místico en **Floridablanca Norte**, tendremos ir hasta la Avenida Triángulo, dirigirnos al solar que hay **encima de la Floristería** y utilizar la lente justo a la izquierda de la **furgoneta rosa** que podemos ver en la imagen.

PORTAL 4



El último portal del que os hablaremos este mes se encuentra en **Floridablanca Norte,** justo en la **Orilla del río.** Para llegar hasta allí tendremos que ir hasta **la calle del colegio** y seguirla hacia la izquierda, justo antes del acceso a **Colinas Pardas.**

MISIONES CLAVE

Para poder avanzar en la historia del juego es necesario completar una serie de Misiones Clave. Aquí encontrarás todas en el mismo orden que aparecen en el juego.

1 ESPECIALISTA EN CIGARRAS

En: Monte arboleda: escalinata.

Objetivo: entrega una cigarra marrón.

Ganas: 16 pts. Exp y Arroz con gambas o Rosca lenguaraz.

Las cigarras aparecen en los árboles, si no tienes ninguna deberás ir a capturarla.



2 ¡NO TE RINDAS, KIKE!

En: Colegio floridablanca norte.

Objetivo: Derrota al Yo-kai que espirita a Kike.

Ganas: 12 pts. Exp e Insignia sencilla o Insignia negra.

No-no, el Yo-kai responsable, está junto a la portería.



3 IMÁN DE CLIENTES

En: Súperhiper Floridablanca Norte.

Objetivo: Ayuda a que aumente la clientela.

Ganas: 20 pts. Exp y Kárate doy o Tecnipedia.

Para completarla, necesitaremos resolver la Tabla Yo-kai y encontrar a Abuzampa.



4 OFICIALMENTE OFICIAL

En: Centro cívico de Floridablanca.

Objetivo: Derrota al Sr. Rigoberto.

Ganas: 40 pts. Exp y Pulsera punki o Pulsera de fuego.

Tras derrotarle, tendremos acceso a la aplicación de Combates en el Yo-kai Pad.



5 ¡BAM, BUM! FUSIÓN

En: Templo Shoten.

Objetivo: Aprende las nociones de la fusión Yo-kai.

Ganas: 50 pts. Exp y Campana de fuerza o Campana hechicera.

Para lograrlo, tendremos que encontrar al Yo-kai necesario para poder fusionarlo.



6 PORTALES MÍSTICOS

En: Museo del Estanque Calabaza.

Objetivo: Consigue la esfera del portal.

Ganas: 50 pts. Exp y Cinturón control o Diadema simio.

Gracias a esta misión aprenderemos a resolver portales místicos. Muy importante.



7 SECRETOS DE LA ALMAGIA

En: Templo de la Virtud de Vellón.

Objetivo: Domina el arte de la almagia.

Ganas: 110 pts. Exp y Amuleto blindado o Amuleto suerte.

La almagia permite crear gemas de alma, con las que hacer más poderosos a los Yo-kai.



8 ¡NO ES HORA DE PESCAR!

En: Puente sobre el río (Vellón).

Objetivo: Ayuda a Kappandante.

Ganas: 110 pts. Exp y Anillo mágico o Anillo de hada.

Primero debes derrotar a los Inquielifantes. Luego, ganar a Kappandante a un torneo de pesca.





LOS YO-KAI MÁS PODEROSOS

YO-KAI WATCH 2 está plagado de Yo-kai súper fuertes. ¡Hemos seleccionado a cinco de los más poderosos y te contamos la forma de entablar amistad con ellos para que puedas tener un equipo invencible!

KYUBI

Habrá que completar la tarea: "El altar del Zorro" exclusiva de la edición Carnánimas tras completar la historia y tener al Rango S en el reloj.

LEÓN ALFA

Sube al nivel 28 a Dormileón. Puedes conseguirlo completando la petición: "Entrenando a Dormileón" o en Cumbres Floreadas.

CAPI CACHAS

Tendremos que escalar la barra del colegio hasta que nos rete a un combate. ¡Dale hamburguesas para que se haga tu amigo!

VENOCTO

Habla con el chico de la cola de la librería una vez hayas superado la historia de Fantasqueletos. Puedes luchar con él una vez al día.

SHOGUNYAN

Hazte amigo de: Jibanyan, Baku, Negatalia, Draqui, Telespejo, Ningarra, Insomnia y Ayay. Este es un Yo-kai es legendario.





LAS PETICIONES DE WHISPER

¡No sabéis cuánto os he echado de menos, amigos! Una vez más, necesito vuestra ayuda para completar las peticiones que he seleccionado. ¡No os las perdáis!

1 CENA EN PAUSA

En: Casa de los Adams.

Objetivo: descubre la razón de la llamada de teléfono infinita.

Ganas: 815 pts. Exp y Empanadillas chinas x3.

Tendremos que ir a casa de Katie y derrotar a Charlatón para poder cenar tranquilamente.



2 REY DE LAS CIGARRAS

En: Monte arboleda: escalinata.

Objetivo: entrega una cigarra nocturna.

Ganas: 781 pts. Exp y Moneda morada.

Tras capturar la cigarra y entregarla, habrá que esperar una semana para encontrar a Canti-garra junto al hombre.



3 ¡A LIARLA PARDA!

En: Estación del Mediodía.

Objetivo: Ve a casa de Dudu a divertirte.

Ganas: 23 pts. Exp y Tarjeta musical.

Záppingla, Ondívoro y Nomevén impedirán que nos lo pasemos bien, tocará derrotarles para solucionarlo.



4 ¡A LA MAR!

En: San Fantástico.

Objetivo: Pesca los peces que el capitán te ordene.

Ganas: 291 pts. Exp y Caballa en salazón, Jurel y Erizo fresco.

Cuando lo logres, el pescador te dejará montar en su barco y pescar desde la cubierta.



5 CAZATESOROS

En: Patio del colegio de Floridablanca Norte.

Objetivo: Encuentra el tesoro.

Ganas: 37 pts. Exp y Exporbe M.

Tras encontrar los diversos mapas, acabaremos en el Tobogán Colosal, donde nos darán el Anillo Arcoíris.



6 GRAN PREMIO C-1

En: Entrada del Colegio de Floridablanca Norte.

Objetivo: Gana la carrera de bicis.

Ganas: 555 pts. Exp y Moneda rosa.

Patira ganar, presta atención a los movimientos de tus rivales y procura no quedarte sin energía.



7 CAMBIO DE LOOK AL PODER

En: Antigüedades, Zona comercial.

Objetivo: Tienes que ayudar a que Ana cambie de look.

Ganas: 28 pts. Exp e Insignia cuqui.

Necesitaremos la ayuda de Deslumbrella para poder completar esta petición.



8 LA BASE SECRETA

En: Zona Comercial, Paseo Monedero.

Objetivo: Hazte miembro del club secreto.

Ganas: 815 pts. Exp y Empanadillas chinas.

Tendremos que tener algo de dinero, porque los chicos nos van a encargar comprarles varios dulces...





EL consultorio del Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas! ¡Comenzamos con las de este mes!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



El circuito oficial de VGC 2017

Kenshi

¡Hola Kukui! Me gustaría saber cuál es el mejor momento para empezar a ir a torneos presenciales de Pokémon VGC. ¡Muchas gracias!

¡Nunca es tarde para empezar a competir y jugar! Ahora mismo, la estructura de torneos es la siguiente: hay un Mundial, que se celebra este año en Anaheim en agosto, en el que compiten los mejores jugadores de cada país. Para conseguir una clasificación para ese torneo hay que reunir **400 Championships Points** (los puntos que se van consiguiendo en los torneos), o quedar entre los 16 mejores jugadores de Europa (que además de conseguir el pase para el Mundial, también pasan directamente al segundo día de competición y reciben el viaje a Anaheim). Para reunir estos puntos hay que ir jugando en distintos torneos. De más pequeños a más grandes. Los tipos de torneos serían: **Premier Challenge (torneos pequeños que se organizan prácticamente en todas las ciudades**, en tiendas de cómics o videojuegos), Midseason Showdown (algo más grandes, y se organiza uno por comunidad autónoma normalmente), Regional (bastantes más grandes y con más CP y dinero de premios, y suele haber uno por país) y finalmente el Internacional (hay uno europeo, otro de Oceanía, otro en Latinoamérica y el último en Estados Unidos). Desafortunadamente, ya se han celebrado todos los Internacionales a excepción del Internacional de USA (que se celebra a finales de junio), por lo que el circuito **ahora mismo ya está muy avanzado**. Pero se seguirán celebrando tanto Premiers como Midseasons y Regionales por España hasta que termine la temporada y siempre **es buena idea ir participando para coger práctica**.

Un nuevo evento de Lycanroc

Javier Germán

¡Buenas, señor Kukui! Mi pregunta es la siguiente: ¿se avecina algún otro regalo misterioso o cristal Z?

Buenas, Javier. Ahora mismo no hay ningún Regalo Misterioso dis-

Pokémon del mes: Snorlax, Gula y Reciclaje



En esta ocasión vamos a hablar del Pokémon que más popularidad ha conseguido en los torneos oficiales VGC durante este último mes. Y este no es otro que el grandísimo Snorlax. A raíz de su uso en el Internacional de Australia y Brasil, muchos entrenadores están empezando a usarlo. Gracias a su habilidad, Gula, puede comerse bayas que se activan normalmente cuando el Pokémon está a un 25% de vida, con tan solo estar al 50%. ¿Qué significa esto? Que el conjunto de esta habilidad junto a las defensas de Snorlax, hacen de este Pokémon un muro infranqueable. Si a esto le sumamos que también puede aprender el ataque Tambor, con el que maximiza su ataque a cambio de la mitad de su vida (que justamente después vuelve a recuperar), tenemos como resultado a uno de los mejores Pokémon de este año en VGC.





Truco del mes
Conseguir Ente Balls infinitas



Si has jugado a Pokémon Sol y Luna, ya sabrás que las Ente Balls son esas extrañas Poké Balls que han sido diseñadas para capturar a los misteriosos Ultraentes, pero... ¿sabías que puedes conseguir tantas como quieras, y que también se pueden usar para capturar a otros Pokémon? Pues efectivamente, si volvemos a hablar con Handsome, aún habiendo capturado ya a todos los Ultraentes del juego, y no tenemos en nuestra mochila ninguna Ente Ball, éste nos entregará una nueva unidad de esta Poké Ball. ¿Pero y qué ocurre si ya tenemos Ente Balls en la mochila y queremos más? Bastará con dejarlas en el PC, equipándoselas a alguno de los Pokémon de nuestras cajas. Y si, al ir a hablar con Handsome, llevamos 6 Pokémon en nuestro equipo sin objeto equipado, podremos equiparles la nueva Ente Ball que recibamos sin necesidad de salir de la casa de Handsome, y volver a pedirle una nueva, ¡consiguiendo 6 en una sola tanda! Aunque es muy complicado atrapar a un Pokémon que no sea un Ultraente con este tipo de Poké Ball, ¡sí que es posible!



ponible en el juego, pero afortunadamente sí que hay un evento justo en estas fechas. Hasta finales de este mes, para celebrar la inclusión de Lycanroc GX en la nueva colección de Pokémon TCG, es posible **conseguir un Lycanroc preparado para el combate** en Pokémon Sol y Luna. Para conseguirlo tan solo tendremos que acercarnos a una tienda **GAME** y chequear los eventos disponibles en la **Nintendo Zone**. Este Lycanroc de evento está al nivel 50, posee la habilidad Indefenso, viene equipado con una Vidasfera y conoce los movimientos Roca afilada, Colmillo ígneo, Golpe bajo y Danza espada. ¡Gracias a su habilidad, nunca fallará ninguno de sus ataques!

PARA CONSEGUIR ESTE LYRACNROC AL NIVEL 50, TENDREMOS QUE ACERCARNOS A LA TIENDA GAME MÁS CERCANA.

Mejorando a Toxapex

● Víctor

¡Alola, Profesor Kukui! Verá, tengo un Toxapex que me gustaría que analizara. Lo uso con la habilidad Ensañamiento, con naturaleza osada, 31 IVs en todas las estadísticas menos en Ataque, y 252 EVs tanto en PS como en Ataque Especial. De objeto lleva Lodo Negro, y los ataques son Carga Tóxica, Surf, Recuperación y Tóxico. ¿Qué cambiaría usted para mejorarlo? ¡Un saludo!



¡Muy interesante tu Toxapex! Supongo que lo tienes preparado para combates individuales. Si ese es el caso, me parece que lo estás usando muy bien. En cuanto a cambios, puedes probar a usar el **ataque Búnker en lugar de Tóxico,** pues provoca envenenamiento con ataques de contacto, por lo que sigues pudiendo aprovechar la habilidad y la Carga Tóxica de Toxapex, pero también puedes recuperar más vida con el Lodo Negro, algo vital en este Pokémon. Por otro lado, aunque Surf está muy bien, sí que puedes **ponerle Escaldar**, teniendo la posibilidad de quemar a las amenazas físicas del equipo rival. Aunque ya no podrás envenenarlo luego, en muchos casos te va a ayudar mucho. Por último, **optimizaría el reparto de EVs**, para que sea aún más útil.

Pokémon y los eSports

● Álex Kreiss

¿Qué consecuencias, positivas o negativas, conllevaría que Pokémon se convierta en un eSport? ¡Un saludo, Kukui!

¡Interesante pregunta! Durante los últimos años, **Pokémon Competitivo se ha ido profesionalizando** y ahora en prácticamente todos los torneos hay un premio en metálico, que el jugador ganador puede invertir en seguir jugando y viajar a otros países para competir de forma internacional, algo que hace un par de años nadie imaginaba. En este sentido, Pokémon se está profesionalizando y **acercando mucho a otros eSports**, pero hay que entender que Pokémon tiene un factor de suerte muy



importante, que hace que no todo dependa de la estrategia y la habilidad, y esto provoca que no llegue a ser un juego totalmente "profesional". ¡Pero si conseguimos entre todos que Pokémon llegue a ser un eSport, serían todo ventajas! Pokémon Competitivo se volvería aún más popular, y todos podríamos disfrutarlo de más formas.

Próximo número

Sale el **22** de mayo

¡Lo mejor del E3 2017!

El 13 de junio se pone en marcha la feria de videojuegos más importante del mundo, y estará repleta de grandes anuncios para Swicth. Pero lo mejor es que podremos jugar a Mario Odyssey... ¡os hablaremos de todo en nuestro próximo número!

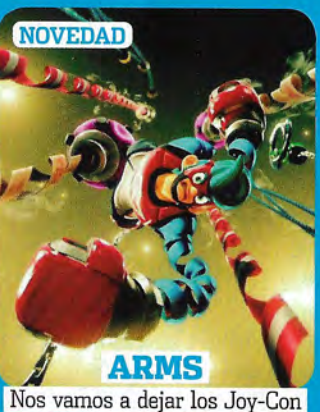
Y ADEMÁS, TODO ESTO...



REPORTAJE

Splatoon 2

Los inklings vuelven por la puerta grande, y os contaremos todo lo que están preparando.



NOVEDAD

ARMS

Nos vamos a dejar los Joy-Con para que disfrutéis del mejor análisis de este fabuloso juego.



PRÁCTICO

Mario Kart 8 Deluxe

Exprimimos a fondo los circuitos para vosotros, ¡y os retamos a superar nuestras marcas!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Álex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Javier Parrado, Alfredo Pávez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



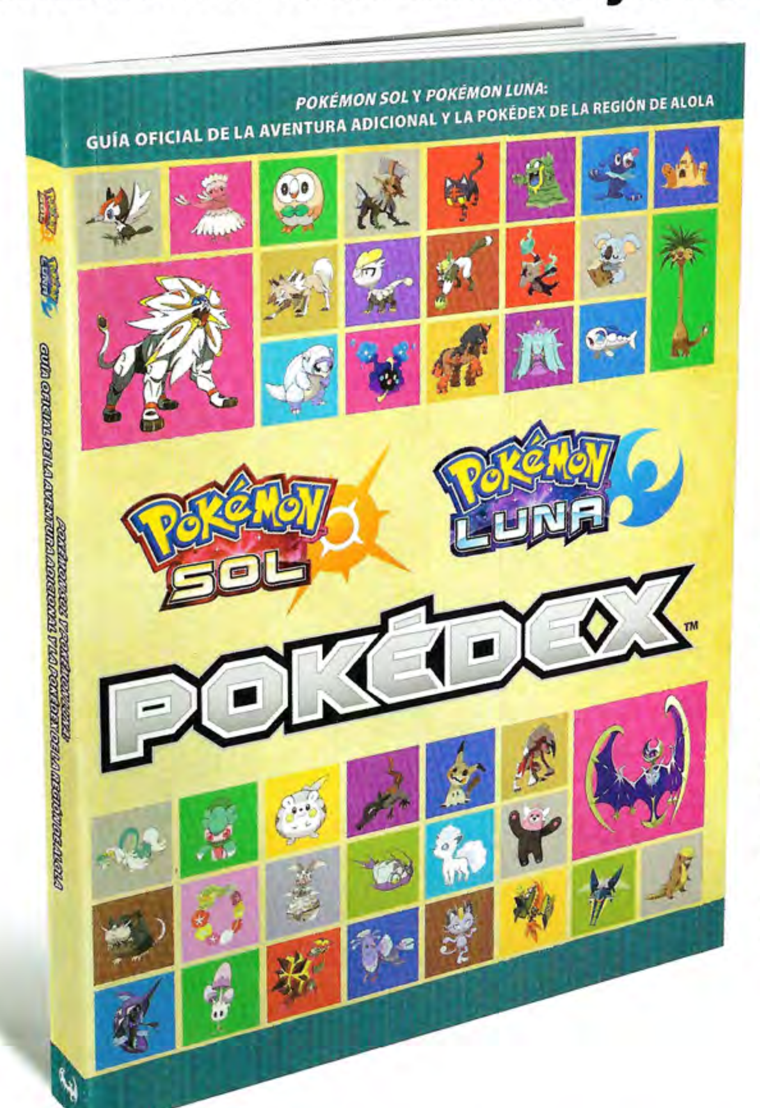
Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial

+ Pokémon Sol y Pokémon Luna:

Guía oficial de la aventura adicional y la Pokédex de la región de Alola





Si piensas que ya no te queda nada por hacer en la región de Alola, ¡te equivocas! Una vez que hayas concluido la trama principal de Pokémon Sol y Pokémon Luna, te esperan un sinnúmero de aventuras. Y esta guía será tu fiel compañera, incluso te ayudará a encontrar, combatir y capturar esos misteriosos Ultraentes.

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es